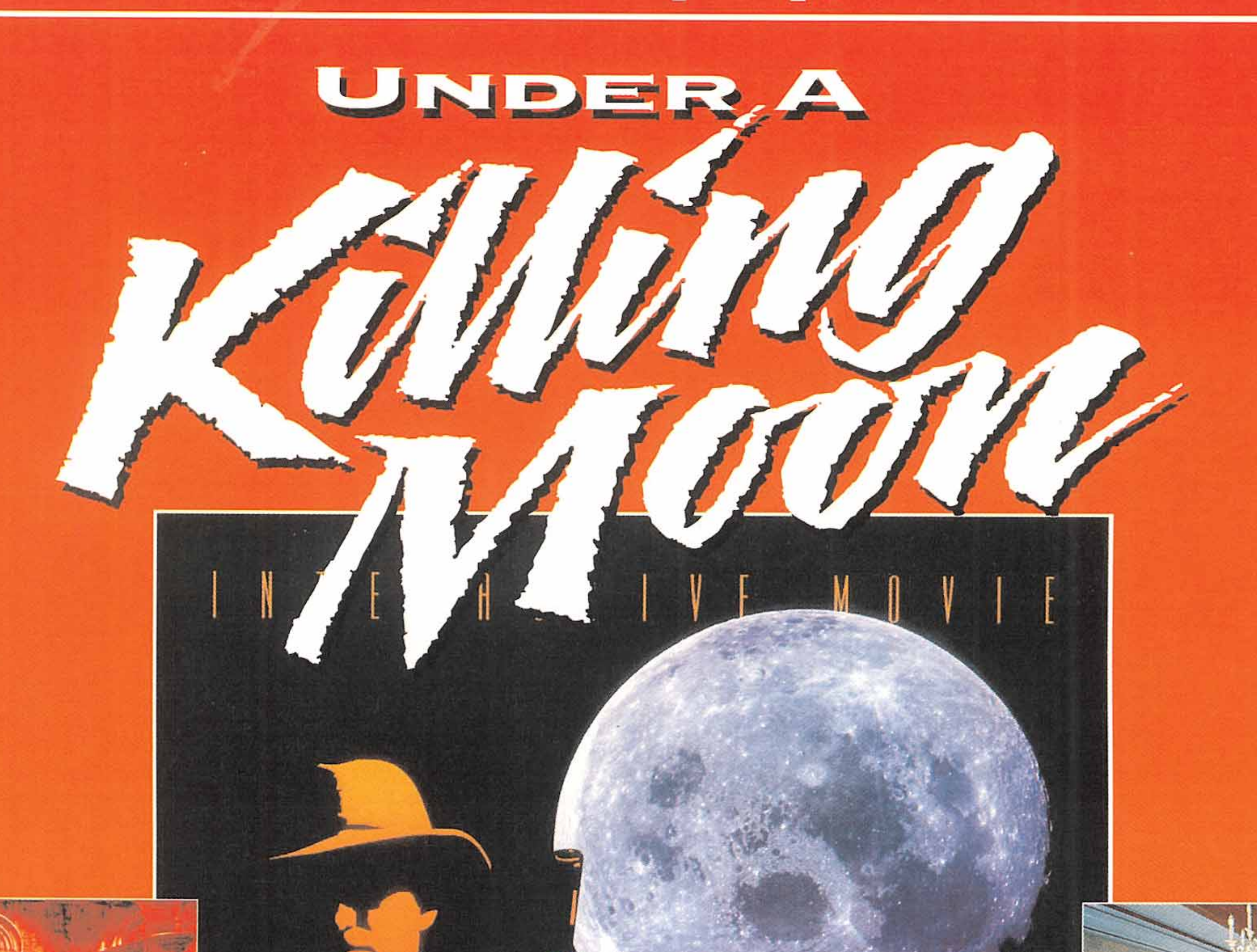


Número 77
275 ptas
Micromanía
Art Futura Show
LAS MEJORES IMÁGENES DE ART FUTURA SHOW 94
ART FUTURA 94
SUPLEMENTO ESPECIAL DE 36 PÁGINAS
Sólo para adictos
ASÍ SERÁN...
RISE OF THE ROBOTS
THE LION KING
Los juegos más esperados
E.C.T.S., un universo de novedades
AUTUMN 94
¡EL DESTINO DE LA GALAXIA EN TUS MANOS!
INFERNO
La última batalla
HOBBY PRESS
REPORTAJE
Visitamos SIGGRAPH 94
HEIMDALL 2
Cómo ser un dios y no morir en el intento
8 426239 020015 00077

Tu nombre es Murphy, Tex Murphy.





AVENTURA GRAFICA

Esta innovadora película interactiva de ACCESS Software está a años luz por delante de cualquier otro producto calificado de «interactivo». UNDER A KILLING MOON te traslada a las calles de San Francisco, tras la Tercera Guerra Mundial, y te adentra en un mundo virtual, repleto de gente y lugares sumamente detallados.

La historia

Esta película interactiva te introduce en el papel de Tex Murphy, investigador privado. Al principio de la historia estás en tu destartalada oficina de un segundo piso, en el corazón de una deprimente zona de mutantes de la ciudad. Si te asomas a la ventana puedes mirar hacia abajo y ver las calles llenas de gente ocupada en sus asuntos..., muchos de los cuales estarán fuera de la ley. Tras una rápida ojeada a la oficina, bajas a la calle y empiezas a buscar un caso que no tardará en aparecer.

Las estrellas invitadas

Para conseguir que la película interactiva llegue a ser un género artístico, pensamos que las estrellas de Hollywood podrían añadir la legitimidad y el talento que necesitábamos. Por esta razón invitamos a varias estrellas — Brian Keith (*Hardcastle & McCormick, The Parent Trap,* etc.); Margot Kidder (*Superman I, II,* etc.), y Russell Means (*El último mohicano,* etc.)— a que se unieran a nuestro equipo de 18 experimentados actores que toman parte en UNDER A KILLING MOON.

Banda sonora original

UNDER A KILLING MOON tiene una completa y variada selección de música original, voces digitalizadas de alta calidad y efectos de sonido con los que esta película interactiva resulta tan emocionante al oído como impresionante a la vista.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM





DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

Año X. - Nº 77 - Octubre 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

MICRO Manía

Sólo para adictos

Octubre es el mes en el que las cosas retornan a la normalidad... Nos explicamos: todos estáis ya de vuelta, las compañías realizan numerosos lanzamientos y nosotros tenemos muchas novedades y noticias para llenar las páginas de nuestra revista. Y la actualidad de este mes, traducida en portada, se llama «Inferno». La última programación de las compañías Ocean y D.I.D., que nos presentan una aventura galáctica con potentes naves espaciales.

Los otros tres grandes temas de este mes son Art Futura, E.C.T.S., y Siggraph. La feria infográfica española se celebra en Madrid, por lo que nosotros nos hemos implicado por primera vez en dicho certamen, realizando un denso suplemento especial, lleno de las imágenes más impactantes que se ven en el evento. Con respecto al show inglés, ¡qué os podemos decir! Toda la información que hemos podido recopilar os la adelantamos en primicia. Y la feria americana de Siggraph -ya lo veréis en el extenso artículo que os hemos preparado- sigue sorprendiéndonos con sus creaciones infográficas.

El resto de la revista sigue su línea habitual: incorporando el primer vistazo, el comentario crítico y el análisis profundo de los programas más interesantes que existen en nuestro mercado. Así, no faltan las Previews, los Puntos de Mira, los Patas Arriba, los Cargadores, el S.O.S. Ware, los Maniacos del Calabozo, el Panorama Audiovisión y, por supuesto, las Micromanías. Hasta el próximo mes.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Oscar Santos, Enrique Ricart, Margarita F. Montijano,.José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Fotógrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución y Suscripciones** HOBBY PRESS, S.A. Tel. 654 81 99. S.S. de los Reyes. Madrid. **Transporte** Boyaca Tel. 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

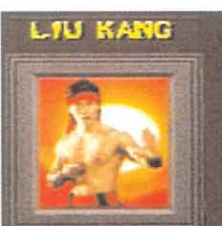
Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



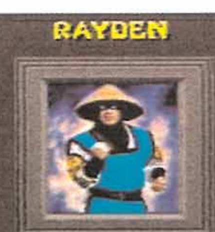
MEGA juego

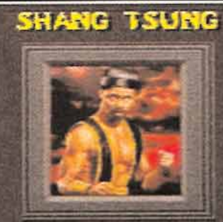
MORT KOM II

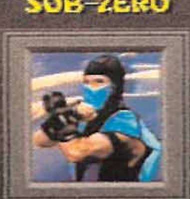
¿Qué, no os lo creéis...? Pues sí hombre sí, «Mortal Kombat 2» ya es una realidad. Una realidad palpable que los usuarios consoleros, de la versión PC todavía no se sabe nada pero todo se andará, pueden disfrutar desde este mismo momento. El arcade de lucha del que se han escrito ríos de tinta, vuelve de nuevo, más sangriento, más fuerte, y con más carga adictiva que nunca. ¿Podréis aguantarlo? Esperemos que sí, y también esperamos que esta vez la sangre no vaya al río.






















- ACCLAIM
- Disponible: **SNES, MEGADRIVE, GAME GEAR, GAME BOY**
- V. Comentada: **SNES**
- **JUEGO DE LUCHA**

Hace miles de años, un malvado ser, Shang Tsung, fue desterrado del Outworld, el mundo dimensional en el que habitaba. Fue condenado a vivir en la Tierra durante el resto de sus días, como pago a la brutal cantidad de crímenes que había cometido. Pero Shang Tsung no tardaría en volver a hacer de las suyas en su nuevo "hogar", esta vez ayudado por uno de sus más fieles discípulos, el espantoso dragón Goro.

El objetivo era debilitar las Puertas Dimensionales de la Tierra para Shao Kahn y sus secuaces, los cuales entrarían triunfantes para gobernar la Tierra de por vida. Pero los planes no dieron resultado, ya que Shang y Goro fueron derrotados. La ira de Shao Kahn fue tal, que retornó a Shang al Outworld para ser ejecutado. Sin embargo Kahn no deseaba que Shang Tsung tuviera una muerte tan deshonrosa, por lo que le concedió una oportunidad donde incluso podría salvar su vida. Tal oportunidad consistía en participar en un gran torneo donde acudirían los mejores luchadores del Outworld, y donde participaría hasta el mismísimo Shao Kahn.

UNA SERIA ADVERTENCIA

«Mortal Kombat II» viene con nuevos movimientos, personajes y sorpresas que sólo los más hábiles en este tipo de juegos, sabrán descubrir. Atrás han quedado más de dieciocho meses de trabajo y esfuerzo, para crear lo que hoy día puede ser considerado como el mejor juego de lucha existente, a expensas de «Street Fighter», claro. El carácter sangriento permanece intacto e incluso, como os decíamos al principio, el desarrollo es si cabe más violento y salvaje que antes. Aunque esta vez, por lo menos en la carátula inglesa, aparece un distintivo que avisa de la brutalidad que encontraremos en él, no recomendándolo a menores de diecisiete años. Por lo tanto ya estáis en conocimiento, «Mortal Kombat II» es un juego brutal, y es precisamente por esto por lo que ha triunfado.

MÁS Y MÁS MOVIMIENTOS

Entre las novedades que más emociones depararán a los consoleros, está la incorporación de nuevos tipos de movimientos para unir a los famosos Fatalities. Ahora tendremos los Babality y Friendship, que para sorpresa de muchos, son unos curiosos "golpes" que nada tienen que ver con la violencia, y que hacen que una brutal pelea llegue a convertirse en inofensiva y amistosa. Estos

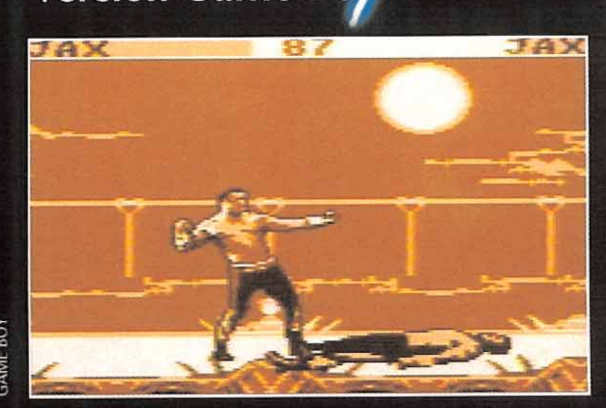
Versión Game Gear



GAME GEAR

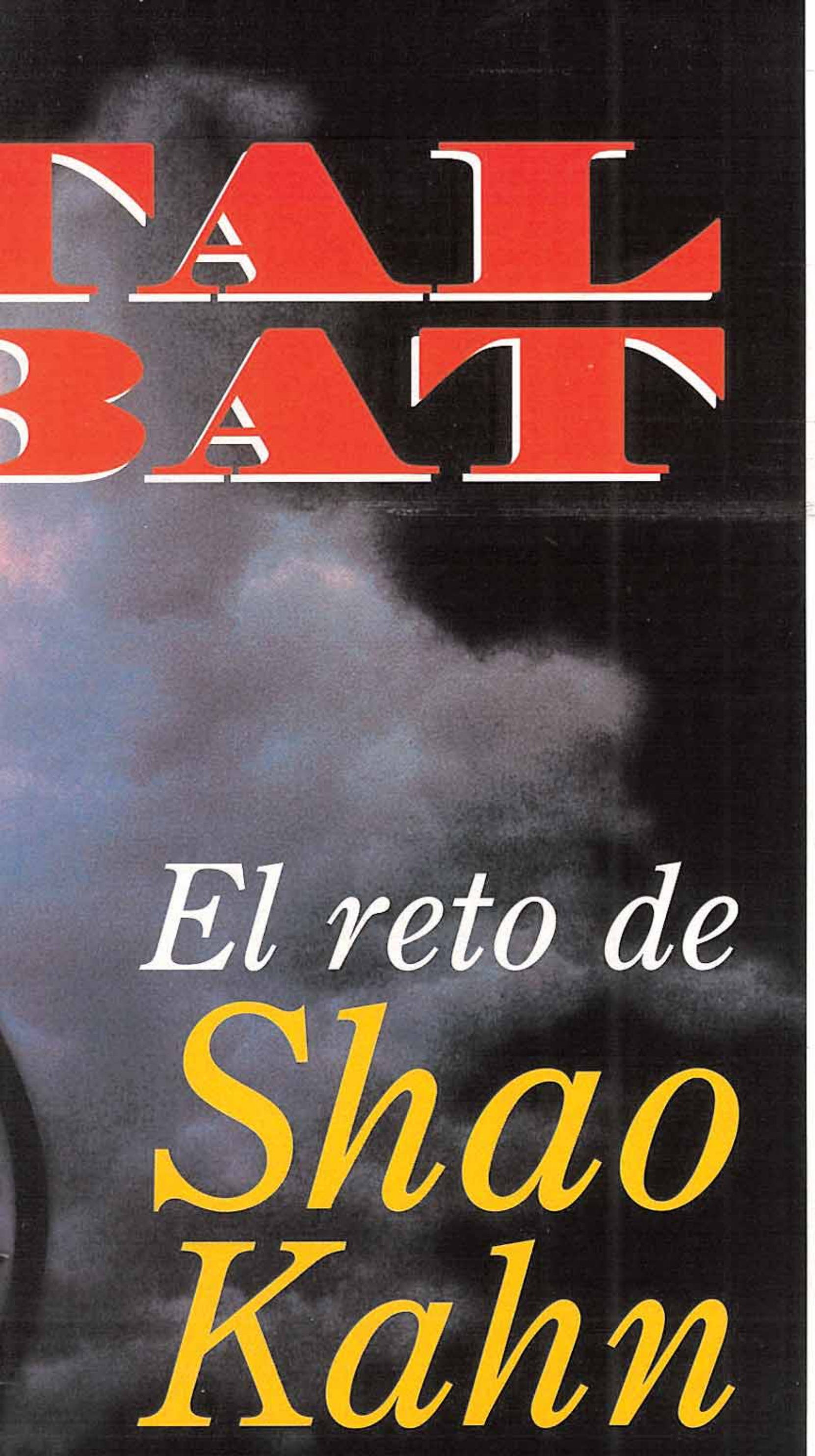
De todos los formatos, el que podemos considerar menos afortunado es el producido para la Game Gear, aunque tampoco está tan mal como para desprestigiarlo. El fallo se encuentra en el apartado del movimiento, donde a veces los personajes se ralentizan en exceso al efectuar los golpes, y otras van a tirones. Pero salvando este obstáculo, por lo demás el juego está en una línea de calidad aceptable. Al igual que en Game Boy, únicamente dispondremos de ocho luchadores para jugar y dos escenarios de batalla, aunque aquí la dificultad es bastante menor. No así en la realización de los fatalities y babalitys, donde como en el resto de las versiones, tendremos que hacer uso de una enrevesada combinación de teclas.

Versión Game Boy



GAME BOY

Acclaim demuestra con esta versión para Game Boy, que sea cual sea el tamaño de una consola, pone el mismo empeño e interés, para crear un producto de altura. Las posibilidades de esta pequeña pero gran consola, han sido explotadas también al máximo, para ofrecernos un juego tan adictivo e interesante, como el «Mortal» de Super. Aunque claro algunas carencias hay, por ejemplo se ha reducido el número de personajes a ocho, y el número de escenarios a dos. Pero el factor de jugabilidad sigue inalterable, podremos realizar los fatalities y demás movimientos especiales, e incluso no faltarán tampoco los personajes ocultos.



El reto de Shao Kahn



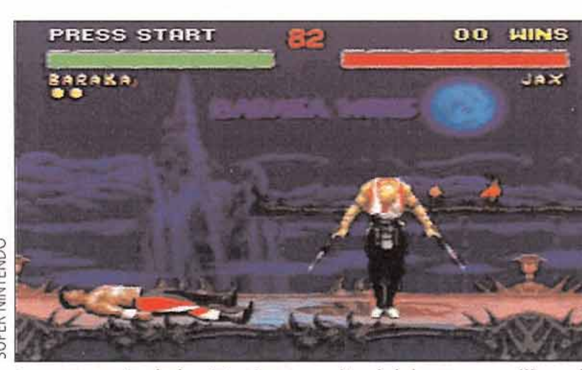
SUPER NINTENDO

La mujer que aparece en la imagen es una de las dos excelentes y nuevas luchadoras que incorpora el programa.



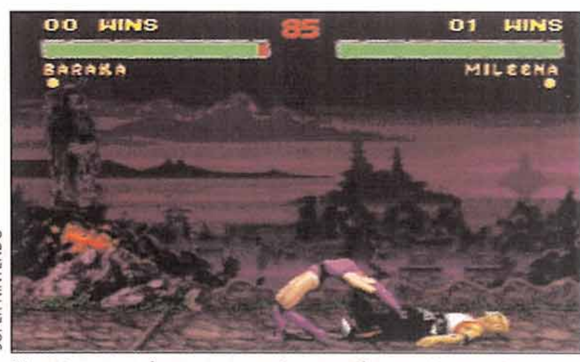
SUPER NINTENDO

La sangre siempre está presente en esta segunda parte, a diferencia de la primera que era opcional...



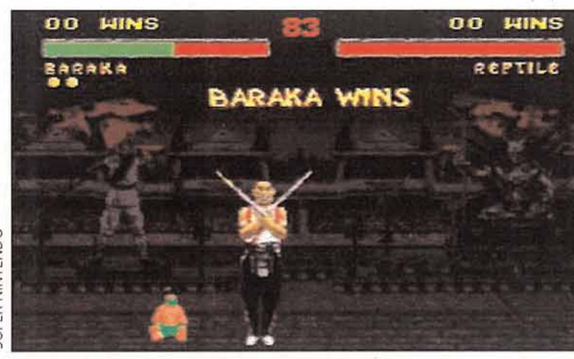
SUPER NINTENDO

La ceremonia de la victoria es un ritual del que no se libra ni vencedor ni vencido.



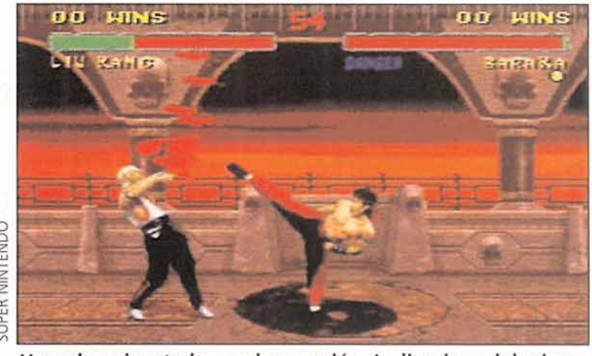
SUPER NINTENDO

Nuestro enemigo parece estar practicamente muerto, aunque su barra de energía esté completa.



SUPER NINTENDO

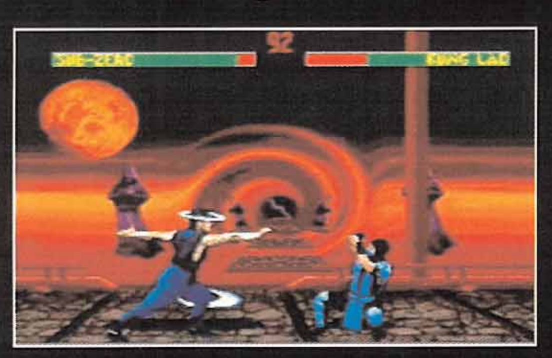
Una de las más curiosas y nuevas opciones del programa es poder convertir en bebés a nuestros enemigos.



SUPER NINTENDO

Un golpe ejecutado en plena acción. La limpieza del mismo le hará más contundente y duro.

Versión Mega Drive


MEGA DRIVE

De gala también se viste la Megadrive con su fenomenal adaptación de «Mortal Kombat II», el cual es prácticamente similar a la de Super Nintendo. Los gráficos cuentan con un poquitín menos de detalle y colorido, pero resultan igualmente atractivos a los ojos de cualquier jugador. Las diferencias habría que compararlas más con la primera parte de «Mortal Kombat», para esta misma consola. El movimiento ha mejorado bastante, y no digamos el sonido, el cual es ahora más inteligible y con una calidad excepcional, sobre todo si conectamos unos auriculares a la Megadrive. Otra cualidad genial que posee esta versión, es el número de créditos de que disponemos, que son un total de treinta continues.

Pero no os confiéis, que tal cantidad de oportunidades se os quedará pequeña, ya que la dificultad es extrema, aunque disponemos de cinco niveles diferentes a elegir.

En definitiva «Mortal Kombat II» para la Mega Drive, es todo un juegazo altamente recomendable, que todo poseedor de esta máquina debe tener en cuenta.

movimientos se podrán realizar con una enrevesada combinación de botones, justo cuando aparezca el mensaje "FINISH HIM". Pero para asombro de muchos, el personaje que manejemos en cuestión, no realizará un decapitamiento o un estrujamiento de sesos, sino que convertirá al adversario en un indefenso bebé, o le obsequiará con un significativo y dulce regalo.

Claro, que si lo que vosotros deseáis son golpes no tan "lights", además de los nuevos Fatalities, podréis utilizar los Special Moves o los Pits. Tanto unos como otros, los resultados que provocarán en nuestros adversarios, serán devastadores, a cual de ellos más impresionate y espectacular.

EL CLUB SE AMPLÍA

Otro aspecto destacadísimo es la incorporación de nuevos personajes, que en esta ocasión, son un total de doce. Esto contando solamente a los luchadores con los que podremos jugar, ya que en realidad son catorce los que aparecen a lo largo del juego. Algunos están ausentes como Sonya y Kano, sin embargo otros reaparecen como Reptile, con el cual podremos jugar ahora. Catorce son también los combates, que deberemos librar, donde además de combatir contra los personajes de juego, tendremos que batirnos contra dos nuevos jefes finales.

Los nuevos personajes también cuentan con novedosas variaciones, como es el hecho de que algunos pueden cambiar de aspecto. Tampoco faltan los personajes ocultos, que como recordaréis en la primera parte sólo había uno, y ahora son tres.

NUESTRA OPINIÓN

Las diferencias entre el «Mortal Kombat II» de recreativas, y éste para Super Nintendo, son tan escasas como la nieve en el desierto. Prácticamente todo se ha trasladado de una manera fiel, especialmente en lo que a animaciones se refiere. Olvidaros ya de esos movimientos un tanto robotizados de los personajes. En esta segunda parte, los movimientos son más suaves y naturales, debido al aumento de imágenes por segundo que se ha introducido. En cuanto a los gráficos, la calidad del juego ha aumentado mucho, sobre todo en los escenarios, aunque en cuestión de sprites tampoco se han quedado atrás, ya que ahora son más definidos y detallados. Los escenarios también se han modificado, resultando más atractivos que antes, y dotados de una vistosidad y un colorido mayor, e incluso con alguna animación de fondo.

En cuanto al sonido destacan los diferentes efectos, bastante impactantes durante el combate, y una muy pegadiza melodía. Y su jugabilidad, el elevado número de nuevos movimientos que hay lo dice todo, hay juego para rato. Claro que también la dificultad para realizarlos ha aumentado notablemente, al igual que para vencer a los personajes, que a pesar de poder elegir entre tres niveles de destreza, aún en el más bajo, tendremos que sudar mucho para lograr vencer a Raiden y compañía. De cualquier modo, «Mortal Kombat II» es un sobresaliente juego de lucha, que nos mantendrá pegados al pad durante horas y horas. Así que ya sabéis, a luchar y que venza el mejor.

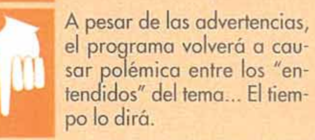
E.R.F.

93

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	92



Acclaim ha realizado una excelente conversión que nada tiene que envidiar a la recreativa, donde los personajes están vivos en la pantalla.



A pesar de las advertencias, el programa volverá a causar polémica entre los "entendidos" del tema... El tiempo lo dirá.

Acid House

Castillos, Rolls-Royce y el National Geographic

La vida es dura, que duda cabe. La gente suele pasar la mayor parte de su tiempo trabajando, estudiando o haciendo las dos cosas. Y eso si se tiene suerte, claro, y el virus del paro no ronda el entorno de cada cual.

El caso es que, la mayoría de las veces, no se sabe muy bien cual es el objetivo de tal conducta. Siempre se habla de ahorrar para el futuro, que en tiempos venideros los sacrificios actuales tendrán su recompensa, y que lo que está por venir siempre será mejor que lo presente, si se trabaja duro.

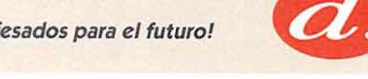
Un usuario que acabe de estrenar PC, por ejemplo, que disponga de su tarjeta VGA, su Sound Blaster y su humilde, pero efectivo, lector CD –con una tasa de transferencia de 150 k/s, por supuesto–, que de repente ve como empiezan a aparecer miles de juegos que necesitan una tarjeta SVGA con Local Bus, sonido especializado en Roland y –como no– un lector de doble velocidad, para ofrecer algo que realmente sólo sería espectacular si lo ofreciera el National Geographic en uno de esos fastuosos vídeos que hacen que todo parezca superlativo, ¿qué reacción puede tener? A las pocas semanas de haber comprado con ilusión su ordenador, se da cuenta de que no le sirve para nada. ¿La gente debería hacer lo mismo, de manera global? Sigamos con la teoría.

Situémonos en, por ejemplo, Lituania. Al escindirse la U.R.S.S. y adquirir su independencia, los ciudadanos lituanos disfrutaban de acceso al libre mercado y a todo tipo de productos occidentales. Por tanto, deberían haber todos cambiado sus Ladas de cuarta mano y sus Skodas de quinta, por vehículos que realmente respondieran a los que debe ser un automóvil. Como los Rolls-Royce. Y si lo hacen los lituanos, ¿por qué no los españoles? Los concesionarios Rolls en Lituania tienen un futuro, eso está claro.

Sigamos con lo nuestro. Y ya que estamos metidos en harina, ¿hemos de limitarnos a vivir en un cuarto piso sin ascensor, en viviendas construidas bajo protección oficial, existiendo –como existen– los castillos? Imaginémonos todos metidos en un Salón del Trono cualquiera, buscando un enchufe en el que conectar nuestro ordenador o consola, con un par de armaduras polvorientas vigilando nuestros movimientos. Puede que el crepitar del fuego en una chimenea de 20 metros cuadrados –por favor, no imaginaréis un castillo con radiadores, ¿verdad?– anime ligeramente al disco duro con su agradable calorcillo, y consiga que, por fin, deje de dar errores de compresión de ficheros en la unidad virtual –puesto que instalar un segundo HD nos es imposible debido al elevado salario que hemos de abonar a los palafreneros, encargados de las caballerizas, lacayos y doncellas de nuestro hermoso hogar–. Los castillos, como se ve, también tienen futuro.

Dejémonos de reservas. Si existen máquinas maravillosas que, por apenas unos cientos de miles de rupias, o quizá algún millón que otro, pueden hacernos disfrutar de la vida, como los Rolls-Royce y los castillos, ¿por qué no tenerlas? Cuando usted contempla la naturaleza y ve una pequeña llama, el National Geographic le muestra un pavoroso incendio forestal, partiendo de la simple combinación de unas cuantas moléculas de oxígeno con otras de carbono o algún derivado, en un entorno propicio para la combustión. Cuando vemos como unos cuantos renacuajos pululan por una charca, el National Geographic nos muestra el proceso de división celular que han sufrido desde su misma concepción. ¿Por qué entonces, cuando queremos ver un juego no lo hacemos con una máquina basada en tecnología RISC, con varias decenas de RAM, discos duros de un puñado de Gigas, etc., etc.? Las que no existen, ya las están desarrollando, afirman muchas empresas. ¿No se ha enterado el National Geographic? ¿O es que el futuro no es tan bonito, ni tan barato, como nos lo pintan? A lo mejor es que la gente no sabe que, cuando el National Geographic captó esa maravillosa escena en que una cigarra macho y una hembra se apareaban, al cortar la imagen el cámara tropezó y aplastó con el objetivo a la feliz pareja.

Que Dios nos coja confesados para el futuro!

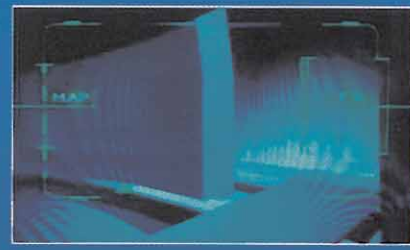


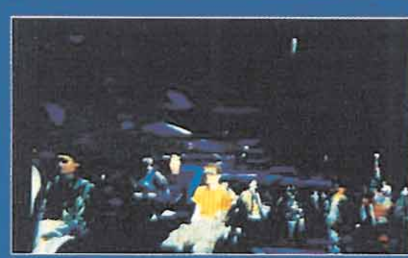
PGA Tour Golf para 486

Electronic Arts Sports ha anunciado el próximo lanzamiento de una revolucionaria versión del PGA Tour Golf concebida especialmente para ordenadores PC 486 y únicamente en formato CD-ROM. «PGA Tour Golf 486» recrea fielmente el conocido torneo profesional norteamericano e incluye tres circuítos filmados en la realidad y posteriormente retocados y digitalizados. El juego posee tres diferentes formas de competición y el golfista puede escoger incluso practicar en cualquiera de los 54 hoyos que existen en la competición.

EA Sports ha creado un programa de golf en su estilo habitual, con voces, presentación y animaciones en FMV. Y en la línea de sus últimos programas ha incluido las capacidades de algunos de los jugadores más sobresalientes del ránking mundial. Entre ellos están nombres tan conocidos para los aficionados como Fuzzy Zoeller o Tom Kite.

«Burncycle», Philips entra en el videojuego





Con el relativo éxito del CDi la multinacional holandesa Philips va poco a poco introduciéndose en el mercado de los videojuegos. «Burn Cycle» será su próxima producción y está concebido también para aparecer en formato CD-ROM y Mac CD. «Burn Cycle» nos lleva al año 2043. Seremos el detective Sol Cutter y nuestra misión será la de permanecer vivos a una persecución que durará dos horas. Ese es el tiempo justo en el que un virus implantado en la cabeza de Cutter acabará con su vida. El programa está realizado a base de problemas de lógica que llevan a secciones de frenético arcade.

Pero no es sólo el argumento del juego lo que llama la atención, sus características técnicas son impresionantes. «Burn Cycle» lleva más de 27.000 fotogramas de animación, se modelaron 2.25 millones de polígonos durante el desarrollo del proyecto, posee 1200 texturas, 700 tomas de imagen en vivo con 20 actores que tardaron 14 días en realizarse y tres meses en montarse y más de 20 minutos de música realizada expresamente para el juego por Simon Boswell.

GANADORES CONCURSO THEME PARK



Esta es la relación de ganadores del concurso «Theme Park». Aprovechamos esta ocasión para darle la enhorabuena a los ganadores y agradeceros la buena acogida, a juzgar por las cartas recibidas, que ha tenido el concurso.

1º Premio:
PENTIUM® DELL XPS90, CAMISETA Y PÓSTER THEME PARK Y COLECCIÓN JUEGOS BULLFROG.
Sergio González Fernández
Avilés(ASTURIAS)

2º Premio:
PRO CESADOR OverDrive® INTEL, CAMISETA Y PÓSTER THEME PARK, Y COLECCIÓN DE JUEGOS BULLFROG.
Fco. J. Gutiérrez Escacena Dos Hermanas (Sevilla)
Javier Santiago García Bilbao
Alfredo Vegas Acitores Madrid
Jorge Chacón Souto La Coruña

FLASH

-Peter Gabriel lo puso de moda, y poco a poco los grandes de la música van cayendo en la tentación. Nos referimos a los CD´s multimedia. Tras el «Xplora 1» del ex-líder de Genesis, y el «Jump» de David Bowie, el siguiente en producir un programa de un corte similar ha sido Prince. El pequeño genio de Minneapolis se presenta en «Prince Interactive» con todo su mundo, para unos extraño y para otros glorioso, su música y algunos de sus más recientes vídeos, en un CD que puede causar estragos entre la legión de seguidores que el cantante posee en España.

-Philips acaba de lanzar un nuevo modelo de CD Interactivo. El CD-I 450 posee un diseño mucho más estilizado que el antiguo modelo, el 210, y menor tamaño. Ofrece todas las funciones que ya poseía el primer aparato que Philips lanzó al mercado, aunque se han mejorado algunas entradas para periféricos. De hecho, el nuevo CD-I 450 estará disponible también en una edición especial en la que se incluirá el cartucho de vídeo digital, para la visualización de películas en formato MPEG, entre las que se encuentra el lanzamiento estelar de «La Tapadera».

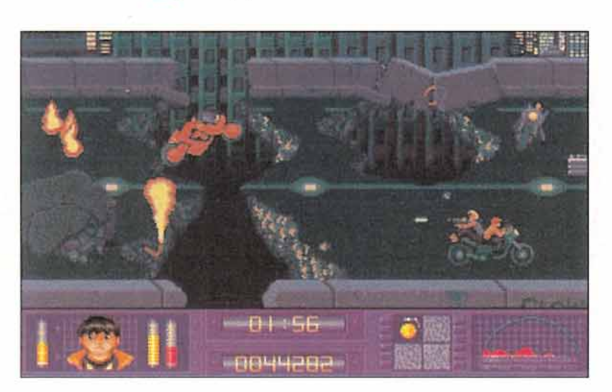
-Intel prepara para navidades una fuerte campaña publicitaria, en la que colabora de manera activa Electronic Arts, con la promoción del juego «Magic Carpet», de su filial Bullfrog. La campaña se efectuará en multitud de medios con anuncios en TV y prensa. «Wing Commander 3», la superproducción de Origin, también aparecerá como uno de los platos fuertes de la promoción. El objetivo de Intel es aumentar la presencia de equipos basados en procesadores Pentium, ante la reciente bajada de los precios de los mismos.

-Todos los rumores apuntan a que diciembre es la fecha elegida para la salida al mercado de las versiones para consola de dos de las más recientes producciones Columbia. «True Lies» («Mentiras Arriesgadas») y «Mary Shelley´s Frankenstein», están ya en pleno proceso de desarrollo y se lanzarán en versiones Super Nintendo y Mega Drive.

-E.A. Sports, la sección especializada en juegos deportivos de Electronic Arts, ya tiene casi a punto la versión CD-ROM de «FIFA International Soccer», para PC. El éxito que está cosechando la versión floppy del juego, hace presagiar un buen futuro para esta versión "enhanced", que estará disponible en el mercado en breve.

-Una de las bombas de Ocean en el campo de las consolas para los últimos meses del año, está protagonizada por uno de los gigantes –en el sentido literal de la palabra– de la N.B.A. Shaquile O´Neal es el personaje principal de «Shaq Fu», un juego de lucha desarrollado por Delphine Software, para el que se han utilizado técnicas de programación similares a las utilizadas en «Flashback», permitiendo así unas animaciones impresionantes.

Manga para todos los ordenadores





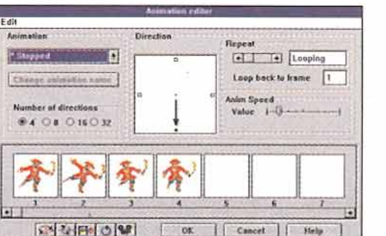
Stewart Bell, ejecutivo de la compañía inglesa ICE, ha sido quien ha conseguido una de las licencias más apetecibles de los últimos años. Será ICE quien realizará el videojuego basado en la conocida serie de cómics japoneses «Akira».

«Akira» es la historia de un muchacho rebelde que vive en un Neo Tokio post-industrial y que se ve involucrado en un ultrasecreto proyecto militar para crear una nueva raza de superhombres. Como ya habréis supuesto el experimento se descontrola y los problemas de nuestro héroe se multiplican. «Akira», el único superhombre que sobrevivió al tratamiento médico está libre y Neo Tokio en peligro.

El juego empleará los conocidos gráficos del "manga" japones y se supone será un arcade de plataformas junto con algunas fases de carreras de motos. En principio el diseño de «Akira», vamos a llamarle así porque todavía no hay nombre definitivo, está siendo pensado únicamente para Amiga pero con las últimas "movidas" empresariales de Commodore no sería de extrañar que antes de nada viera la luz una versión en PC CD-ROM. Por cierto, los planes de ICE son lanzar el juego en el próximo mes de Noviembre así que nos queda muy poco tiempo para salir de dudas.

«Pincha y Juega»





O algo así podría ser la traducción del más reciente programa realizado por Europress. «Klik and play», el nombre del software en cuestión, ha sido diseñado para Windows por sus creadores. La primera vez que se escuchó hablar de él nadie creyó que el entorno de Microsoft fuera lo más adecuado para un programa que sirve para diseñar juegos al estilo de los clásicos AMOS para Amiga o STOS para Atari.

Pero una vez más nuestras previsiones estaban equivocadas. «Klik and play» utiliza las posibilidades de Windows para contar con un interfaz transparente y muy fácil de manejar. Con «Klik and play» no se pueden crear simuladores de vuelo, ni aventuras gráficas... pero en su lugar podremos construir infinidad de sencillos y adictivos juegos para toda la familia. Si a eso le añadimos que todo, todo, funciona bajo Windows el resultado es que «Klik and play» puede proporcionar al usuario con suficiente imaginación horas y horas de diversión y sano entretenimiento. Y, además, quién sabe, igual descubrís que lo de diseñar juegos es lo vuestro.

Psygnosis visita Micromanía







Justo antes de cerrar la edición de este número de Micromanía tuvimos el placer de contar en nuestras oficinas con la presencia de una delegación de la conocida compañía anglosajona Psygnosis. La gente que tantos y tantos buenos juegos ha creado están trabajando a gran velocidad para que estas próximas navidades puedan estar en el mercado sus tres lanzamientos más fuertes.

El primero de ellos recibirá el nombre de «Ecstatica» y se trata de una aventura en el más puro estilo «Alone in the Dark» pero con la novedad de no haber sido realizada con los clásicos polígonos sino con una nueva técnica denominada "elipsoides". ¿Qué son los "elipsoides"? Nada mejor que echar un vistazo a las imágenes que acompañan estas líneas para darse cuenta del buen aspecto del protagonista de "Ecstatica" y comprender en que consisten los "elipsoides".

El segundo se denominará «Discworld» y será un juego basado en los libros de Terry Pratchett. «Discworld» ha sido dibujado completamente, no sólo los fondos, a mano y la calidad conseguida ha sido sobresaliente. El programa está diseñado en forma de aventura en la que deberemos utilizar la magia para salir de más de un "embolado".

Y el tercero en discordia, «Novastorm», nos trasladará al año 2129, a una civilización, la del sistema Bator, que está desapareciendo. En ella una gigantesca máquina de guerra ha cobrado repentinamente vida e intenta cobrarse su tributo en sangre. ¿Adivináis cual será nuestra misión? Destruir a Scarab X, el ordenador transtornado, y devolver la paz a Bator. «Novastorm» tenía antes el nombre de Scavenger 4 y lleva en desarrollo desde los ya lejanos tiempos del «Microcosm».

Libros

APLICACIONES

3D STUDIO VERSION 3

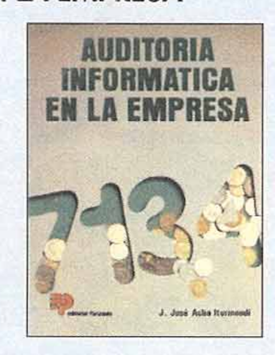
304 Págs. 3.710 Ptas.

El libro cuenta con una acertada estructura didáctica basada en multitud de ejemplos prácticos, que nos ilustran, paso a paso, cada opción del programa. Con esta guía podremos empezar a trabajar con esta potente herramienta gráfica, y con resultados óptimos. Incluye además un listado ordenado alfabéticamente, con todos los comandos e instrucciones, que el programa posee.
Este libro hará que en un breve plazo de tiempo podamos crear auténticos diseños gráficos como verdaderos artistas.

Luis Miguel Martín Cruz ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

DIVULGACIÓN

AUDITORIA INFORMÁTICA EN LA EMPRESA



177 Págs. 1.500 Ptas.

Existen multitud de textos referentes a Software, Hardware, Sistemas Operativos, Redes, Comunicaciones, etc. Pero, si no nos falla la memoria, éste es el primer caso en que se intenta explicar la evaluación de estos sistemas. No se trata de un texto dirigido al gran público, sino a un sector muy concreto formado por directivos y responsables de áreas de negocio y quizá, pese a sus buenas maneras, se le podría echar en cara su propia condición de ser el primero en su campo, para justificar el ligero galimatías en que llega a convertirse en alguna ocasión.

J.J. Acha Iturmendi **
Editorial Paraninfo Nivel «C»

DIVULGACIÓN

REALIDAD VIRTUAL. CREACIONES Y DESARROLLO



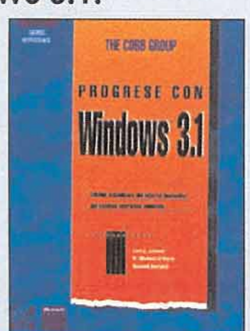
731 Págs. 7.210 Ptas.

Nuevo volumen de la colección «Ultima Frontera», que guía al lector, con la ayuda de numerosos ejemplos y programas –incluidos en un disquete–, a través del fascinante mundo de la R.V. y el desarrollo de entornos virtuales. Completo a nivel de contenidos, no llega a profundizar lo bastante como para satisfacer al lector que pretende ahondar en el tema, quedándose en un nivel alto, pero no como para considerarse un experto en la materia. Lo mejor de todo, sin duda, es la posibilidad de experimentación que permite, gracias a los programas mencionados anteriormente, y el particular tratamiento de que es objeto la imagen estereoscópica, con la inclusión de unas lentes de Fresnel dispuestas para tal fin.

Stampe, Roehl y Eagan ***
Anaya Multimedial Nivel «I»

APLICACIONES

PROGRESE CON WINDOWS 3.1.



509 Págs. 4.200 Ptas.

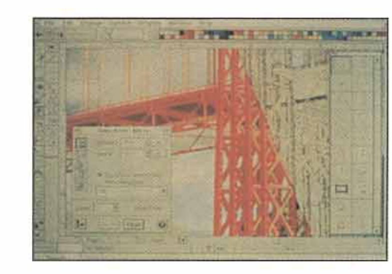
A pesar de que cada vez se están realizando más intentos por hacer del entorno Windows una herramienta fácil de utilizar, este programa sigue siendo muy complejo de manejar. El aprendizaje de Windows es una tarea difícil, por eso este libro ha sido realizado para facilitarnos este proceso. «Progrese con Windows 3.1» es una fenomenal guía de referencia, sobre todo muy indicada a los que se inician en este sistema operativo. Enseña su manejo de una manera eficiente, separado por secciones de fácil localización para hacer más fácil su consulta en todo momento. Acompañado de fotos con ejemplos prácticos, explica detallada y concisamente todos los accesorios y herramientas de este entorno.

Lorenz, O´Mara, Borland ****
Microsoft Press Nivel «I»

.PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



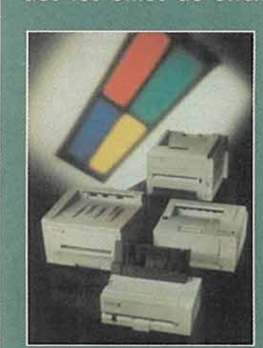
Más allá del C.A.D.



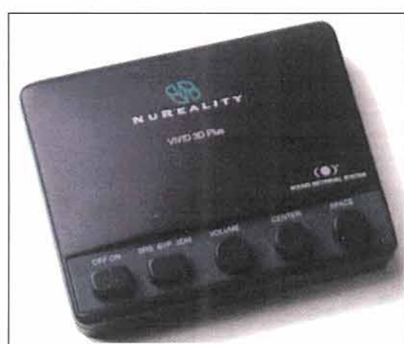
Los clásicos productos de CAD, Diseño Asistido por Ordenador, se están quedando anticuados. Lo que necesitan ahora los diseñadores industriales es un producto que permita realizar en el ordenador todos los procesos, desde la inicial concepción del producto hasta la documentación técnica del mismo. Con esta idea ha nacido Designer 4.1 TE, un programa de Micrografx basado en entorno Windows que posee unas características muy especiales. Designer 4.1 TE, entre otras características, permite la integración de más de 40 formatos de ficheros específicos de C.A.D., DXF, IGES, CGM, EPS, etc, incluye también ayuda directa en pantalla, lecciones prácticas con asistentes, una herramienta de dimensionamiento, vertical, horizontal y diagonal, y más de 1500 símbolos técnicos y clip arts. El Designer 4.1 TE requiere un PC 486DX, 8 megabytes de RAM , 20 megas de disco duro y CD-ROM para acceder a los clip arts adicionales, fuentes y lecciones prácticas. Su precio recomendado, lo más interesante, es de sólo 89.000 pesetas más I.V.A. Para más información podéis llamar a Micrografx al teléfono (91) 851 81 05.

Microsoft At Work y Lexmark

Microsoft At Work es una tecnología que está desarrollando la conocida multinacional americana con idea de integrar todos los útiles de oficina y que éstos sean controlados simultáneamente desde un mismo ordenador. El objetivo de Microsoft At Work sólo se puede lograr con la colaboración en desarrollos de terceras partes y entre esas terceras partes se encuentra la filial de impresoras de IBM, Lexmark. Con esta filosofía la compañía ha lanzado al mercado su nueva gama de impresoras WinWriter. Los cuatro nuevos modelos, 100, 200, 400 y 600, utilizan puerto paralelo bidireccional y el sistema Windows Printing System (WPS). El modelo más bajo de la gama es una impresora de inyección de tinta y las otras tres utilizan tecnología láser. Sus características van desde 600x300 puntos por pulgada y 3 páginas por minuto hasta 600x600 ppp y 5 ppm. Para más información podéis llamar a Lexmark al teléfono (91) 578 38 61.



Sonido en 3D para consolas y ordenadores



Su nombre es Vivid 3D y ha sido diseñado por una compañía americana que se llama NuReality. El aparatito en cuestión se está llevando de calle los premios más importantes de las ferias de electrónicas de los USA. Como muestra os diremos que tiene el galardón Innovations del Consumers Electronic Show del 1994 y el de mejor producto del mismo año de Retail Vision. Pero todavía no os hemos contado de que va el invento. Es una pequeña caja negra con entradas de audio y sus correspondientes salidas, se puede conectar a un ordenador, a un equipo de música, a una televisión, a una consola... Para lograr el efecto se basa en tecnología SRS y con sólo uno de los botones se puede realzar la "amplitud" y "profundidad" del sonido para ajustarlo a la sala en la que estamos escuchándolo. El efecto es similar al obtenido con los sistemas Dolby Pro Logic de cinco altavoces que tan de moda se están poniendo en el mundo del cine. NuReality tiene el teléfono, americano claro, (714) 442 10 80 y el fax (714) 852 10 59.

Nuevas impresoras de QMS





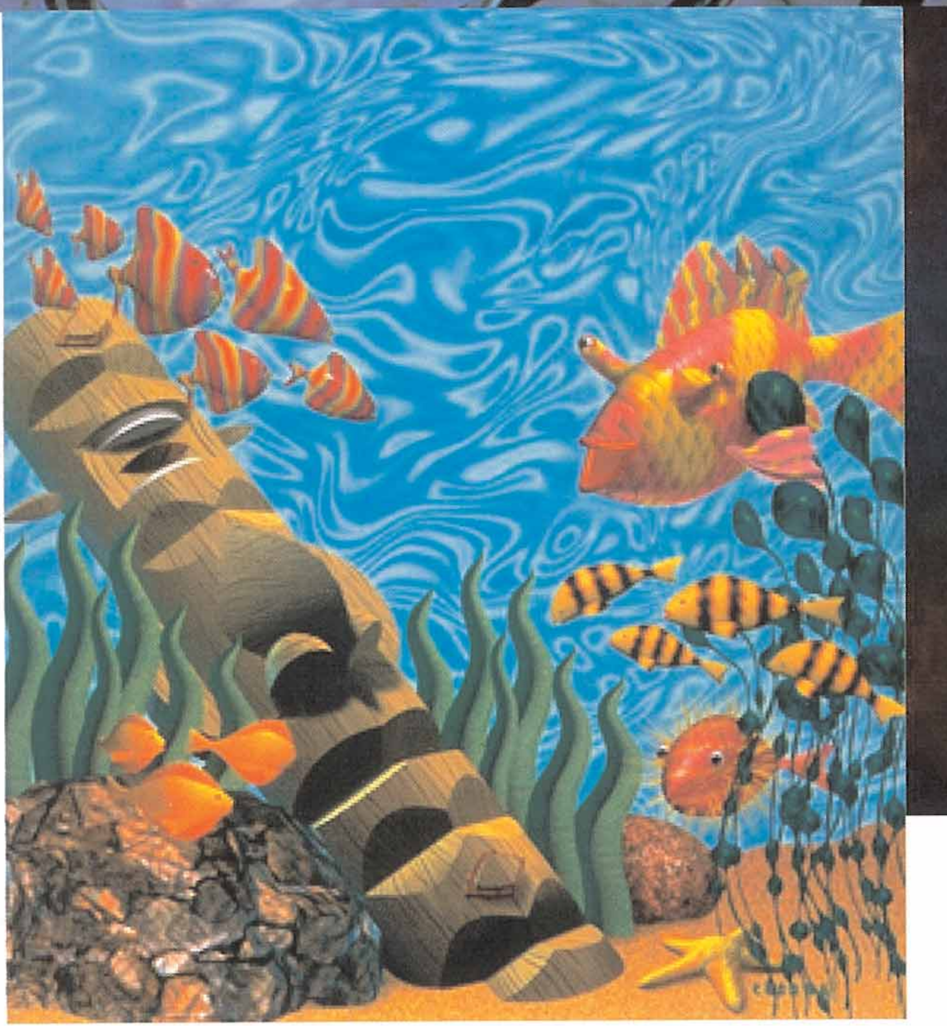
QMS, la compañía americana líder en impresión a color, presentó hace unos días su nueva gama de impresoras láser. Esta constará de tres modelos, 1060, 1660 y MagiColor, con diferentes prestaciones. La primera de ellas, 1060, lleva 39 fuentes residentes y posee 8 megas de RAM expandibles hasta 64. La resolución soportada es de 600x600 puntos por pulgada en formato A4 y es capaz de imprimir diez páginas por minuto. El modelo 1660 posee también 39 fuentes residentes, es compatible PostScript Tipo I y Tipo III, lleva 12 megas de RAM y permite hasta resoluciones de 1200x600 ppp en formato A3 en velocidades de 9 ppm. Por último la MagiColor Laser lleva 65 fuentes residentes, 12 megas de RAM lo que le permiten 300 ppp en color y 600 en blanco y negro y su velocidad de impresión es de 2 ó 3 ppm en color. Para más información podéis llamar al teléfono (91) 742 50 13.

Performa 630, multimedia de Apple



Apple computer acaba de presentar a la prensa un nuevo modelo de ordenador completamente revolucionario. Su nombre es Performa 630 y sus características y precio le ponen claramente a la cabeza de cualquier sistema multimedia de la actualidad. El Performa 630 posee un microprocesador de la familia 68000 de Motorola a 66MHz internamente y a 33 en el bus externo ampliable a PowerPC, 8 megas de RAM, 350 megabytes de disco duro, CD-ROM de doble velocidad, entrada de vídeo con posibilidad de.ver la televisión en el monitor y capturar directamente de cualquier fuente externa una película Quicktime, lleva instalado en el disco duro el paquete integrado ClarisWorks y el software VideoShop de Avid para edición de vídeo y audio. Si queréis más información podéis llamar a Apple al teléfono 900 100 282.

SIGGRAPH 94

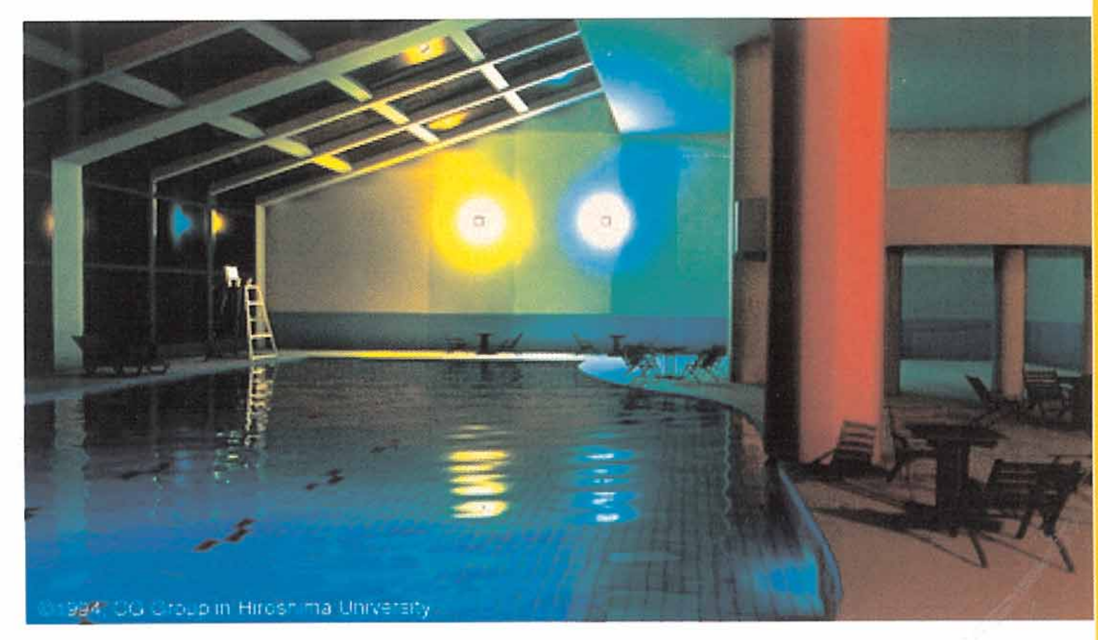


Si existe alguna feria mundial con la virtud de reunir en un mismo foro a empresas y colectivos de mundos tan distintos como la industria de defensa, los videojuegos, la ilustración digital o las productoras de cine, esa es Siggraph.

El gran espectáculo del mundo

SIGGRAPH 94

Ya os hemos hablado de Siggraph en otras ocasiones, el certamen internacional de gráficos por ordenador, cuyo nombre nace de las siglas de Special Interest Group in Graphics. Se celebra una vez al año en un lugar distinto de los EEUU y esta vez llegaba ya a su XXI edición. Siggraph 94 se ha celebrado en Orlando, una ciudad del interior del estado de Florida famosa por sus múltiples puntos de atracción para el turista, desde el Magic Kingdoom de Walt Disney a la base de lanzamiento espacial de Cabo Cañaveral o los parques cinematográficos de Universal Pictures o MGM Studios. También ha sido y es el escenario del primer proyecto de Televisión Interactiva en los hogares domesticos. De hecho, al encender la TV en cualquier hotel disponías de un menú de entrada en el que podías escoger una gran variedad de productos audiovisuales. Desde los programas de TV normal a los de cable, pasando por ofertas locales referidas a los parques temáticos y lugares de ocio o, incluso, un catálogo de estrenos casi recientes entre los cuales podíamos escoger la película que quisiéramos ver. Todo ello con sólo usar el mando a distancia. Como veis, Orlando era un lugar muy propicio para una exposición de las características de Siggraph.

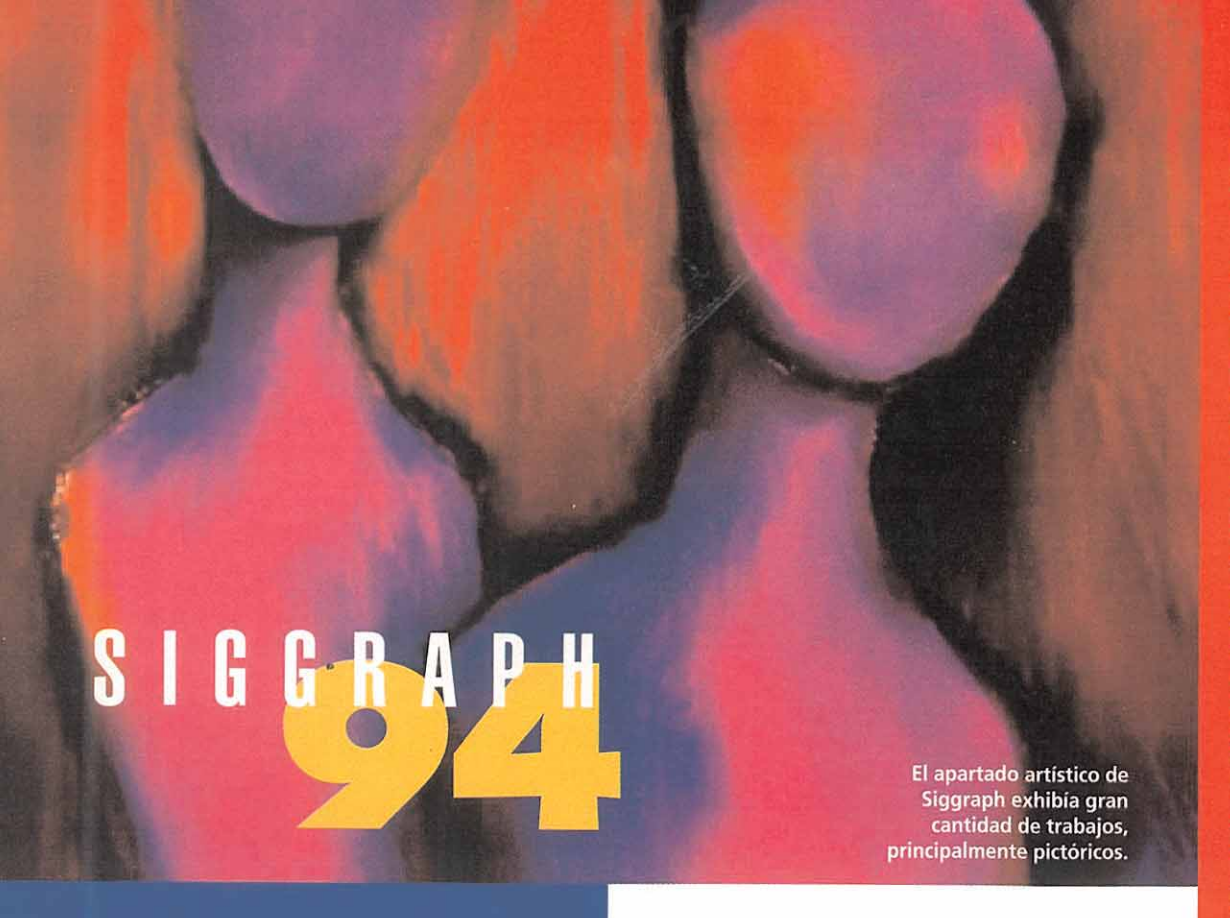


UN VISTAZO GENERAL

El certamen se componía de diversos apartados relacionados todos ellos con la imagen sintética. Por una parte estaban las conferencias, Panels and Papers, sobre diver-

Cine interactivo

Los que tuvimos oportunidad de acudir al Electronic Theater pudimos participar en un interesante experimento de cine interactivo. Antes de comenzar la sesión de videos con los trabajos más importantes del año, se proyectaron una serie de películas generadas en tiempo real por unas estaciones Onix, y sobre las que el público de la sala podía interactuar. Para ello, a cada espectador se le dio una especie de reflectante de dos caras, una roja y otra verde, de tal modo que mostrando hacia la pantalla un lado u otro podía escoger el movimiento que el protagonista de la proyección iba a realizar. Lógicamente, siempre había una gran diversidad de opiniones entre el público, por lo que unos sensores colocados en el teatro se encargaban de registrar las señales emitidas, contando así en tiempo real el número total de reflectantes rojos y verdes de la sala y enviando al ordenador el color mayoritario resultante para que ejecutara la orden correspondiente. En uno de los videos los espectadores debían controlar el movimiento de un muñeco en 3D que descendía por una pista de ski sorteando las banderas que se encontraba. Si había mayoría de reflexiones rojas el esquiador se movía hacia un lado, mientras que si el color mayoritario era el verde, se desplazaba hacia el otro. Pero el gran ejercicio de interactividad vino después, en una partida multitudinaria de un juego similar al clásico tenis de las consolas primitivas. En ella jugaba una mitad de la sala contra la otra y mediante en color u otro se escogía el desplazamiento de la raqueta arriba y abajo. Realmente era sorprendente ver en la pantalla de la sala los movimientos de ésta, en un juego que requiere ciertos reflejos. A veces teníamos la impresión de que se trataba de un sólo jugador quien controlaba cada raqueta, y no cientos de ellos de manera simultánea. En fin, siempre nos quedará la duda...

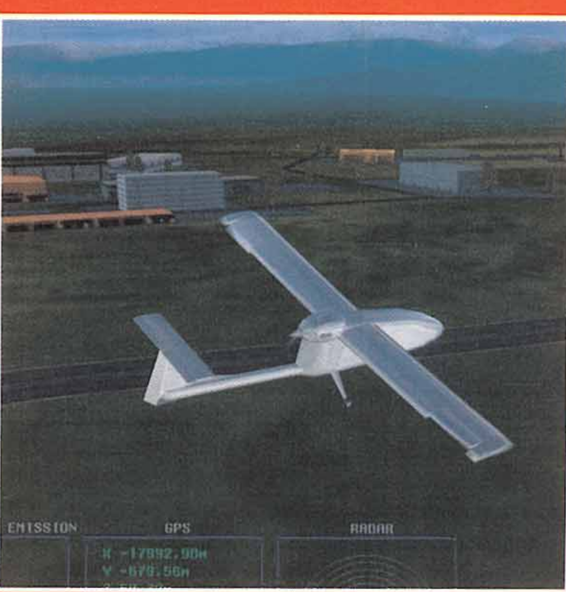


El apartado artístico de Siggraph exhibía gran cantidad de trabajos, principalmente pictóricos.

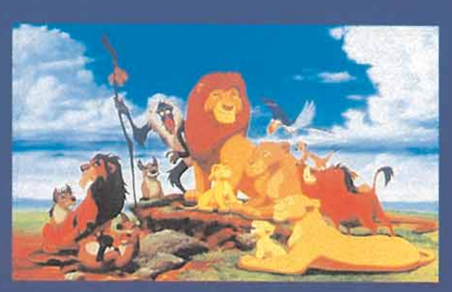
Una auténtica simulación

En el interior del stand de Silicon Graphics se encontraba exponiendo, un año más, la conocida empresa española Computer Arts & Developments. Ultimamente alternan sus trabajos de animación 3D y spots publicitarios con la incursión en nuevos campos como el entretenimiento o la simulación, en el cual empiezan a destacar por la calidad de sus productos. En Siggraph mostraban al público un completo sistema de simulación, en alta resolución y tiempo real, de una aeronave teledirigida, apta para misiones de reconocimiento aéreo tanto civiles como militares. Como en este tipo de proyectos es necesaria una gran fidelidad del escenario virtual, éste se encontraba reconstruido a partir de imágenes tomadas por satélites de emplazamiento real de la misión. Lo cual permite recrear con absoluta precisión la simulación del vuelo. El hardware utilizado era un equipo Onix multiprocesador con gráficos Reality Engine2, de la compañía Silicon Graphics. En las imágenes que os mostramos podréis apreciar la calidad del proyecto.





The Walt Disney Company: mágico mundo de color



The Walt Disney Company nos ofrecía un interesante stand en el que podían verse gran parte de su trabajos más recientes, incluyendo bocetos de los propios animadores, originales de los dibujos, y algunas de las tecnicas de infografía utilizadas. Su última película, «El Rey León» se encontraba omnipresente en todo el recinto, y pone una vez más, un poco más alto el listón de los efectos realizados mediante ordenador. Esta vez a la máquina se le ha asignado, entre otras cosas, la laboriosa tarea de animar y repetir por docenas los búfalos y otros animales en 3D que aparecían en las secuencias de estampidas de la película, incluyendo un perfecta integración con el entorno montañoso y desértico en que se suceden.

Pero una de las noticias más interesantes que nos han llegado de Disney ha sido la apertura de una nueva atracción en el Epcot Center de Florida, el conocido parque temático de Walt Disney World. En el pabellón llamado Imagineering Lab, los visitantes que se acercaban a él podían sumergirse en un completo mundo virtual sacado de la película «Aladdin». Gran parte de las instalaciones eran una réplica de los auténticos estudios de dibujo y animación de la Disney en Los Angeles, de modo que el público conociera las técnicas con las que se realizaban las películas. Pero una vez vista esta parte de la instalación, se accedía a una sala en la que cada turista se sumergía en la ciudad de Agrabah a lomos de una alfombra mágica con la que interactuaba y guiaba a través del entorno. Mediante una pantalla de formato ancho colocada en un casco virtual, contemplaban la escena sobre la cual volaban, pudiendo controlar su propio movimiento. De guía turístico teníamos al genio de la lámpara, un personaje que aunque era también 3D, era capaz de realizar todo tipo de expresiones faciales. Por supuesto, todo el escenario estaba generado en tiempo real para cada visitante, cómo no, por los poderosos Onix de Silicon Graphics.

sos temas técnicos o artísticos y en las cuales se daban cita la mayor parte de programadores, científicos y artistas que acudían a la muestra. El apartado de innovaciones tecnológicas se encontraba representado en el llamado The Edge. Una zona en la que cabían todo tipo de nuevas aproximaciones a los temas más candentes del momento como la realidad virtual o la holografía. El llamado Art and Design Show mostraba los trabajos de los artistas vinculados al mundo digital. En él encontrábamos imágenes, composiciones, retratos o incluso alguna que otra instalación interactiva que combinaba vídeo e informática. Eran tantas las obras recibidas que, además de exponerse en una sala exclusiva para ello, podíamos ver el resto de ellas esparcido por todo el recinto del centro de convenciones en diversos paneles colocados al efecto.

Al igual que el pasado año, también existía un área dedicada a los más jóvenes que se inician en este fascinante mundo, el denominado SigKids. Los trabajos eran sumamente variados, desde programas educacionales y explicativos sobre matemáticas o física, a trabajos artísticos, muchos de los cuales tenían un gran interés.

En el Electronic Theater se proyectaban durante dos sesiones los vídeos más interesantes recibidos durante todo el año. Existía de todo, desde simulaciones de problemas matemáticos a cortos de animación 2D, o extractos de los efecto especiales de las películas del momento. Además, para que no se perdiera ninguno de los trabajos recibidos, en una sala adjunta, conocida como Screening Room, se proyectaban durante todo el día el resto de ellos. Pero, sin duda, en Siggraph el centro de interés principal son siempre los pabellones de exhibición. En ellos se dan cita todas las más importantes empresas del sector para mostrar al público sus últimas novedades. Casas como Autodesk, IBM, Sun Microsystems o Truevision son asiduas asistentes a la muestra prácticamente desde sus comienzos. Este año se calculaba que pasarían por los stands y pabellones de la exposición cerca de 30.000 personas.

SILICON GRAPHICS Y EL PROYECTO JEDI

Sin duda en Siggraph, al igual que en otros certámenes de similar contenido como Imagina o Ars electrónica, la mayor parte de las creaciones que son presentadas, tienen un denominador común: las máquinas de Silicon Graphics. Estos ordenadores se caracterizan principalmente por una arquitectura de hardware concebida para las aplicaciones gráficas. En el pabellón de Silicon Graphics de este año podíamos encontrar ciertas novedades. Entre ellas se encontraba la nueva pantalla plana de cristal líquido de matriz activa que comenzaba a incluirse en algunas máquinas como el pequeño Indy. Esta pantalla, denominada Indy Presenter, dispone de una resolución de 1024x768 pixels y un tamaño de 12". Y una de sus grandes ventajas consiste en que puede funcionar a la vez como monitor o panel de proyección, lo cual convierte al Indy en una herramienta portátil apta para presentaciones de alta calidad. Para los más reticentes a este tipo de pantallas, diremos que otras casas como Sun Microsystems o IBM ya las incluyen con ciertas estaciones gráficas y la calidad de imagen es comparable e incluso superior a cualquier monitor de tipo Trinitron. Con la ventaja añadida de la falta de parpadeo o "flicker" y el elevado contrate y nitidez que se consigue.

Entre las numerosas noticias que rodean a Silicon Graphics destaca el proyecto JEDI, Joint Environment for Digital Imaging, creado junto con Industrial Light & Magic para el desarrollo de técnicas gráficas avanzadas y su utilización en la industria del entretenimiento. De esta unión han salido últimamente los efectos utilizados en las películas «Los Picapiedra», «The Mask» o «Forrest Gump». En las dos primeras, la unión de personajes 3D con actores reales es realmente espectacular, como ejemplo seguro que recordaréis las escenas de Dino con Pedro Picapiedra. Pero es en «The Mask» dónde más lejos han llegado esas técnicas de integración, con la creación del protagonista principal de la película, un personaje que alterna su apariencia humana con formas y expresiones de dibujo animado.

SOFTWARE PARA JUGAR

Una de las empresas de software más populares en el mundo infográfico es Alias. Una compañía americana cuyo producto principal Alias Power Animator, es uno de los paquetes 3D más vendidos y probablemente el más afamado. Próximamente aparecerá la versión 6.0 del programa, la cual incluye nuevas implementaciones como: efectos especiales, lava, explosiones, rayos de luz, o construcción de articulaciones, músculos y piel para personajes de gran realismo, así como la sincronización facial de los personajes 3D con la voz de la banda sonora. Además se incluye con un nuevo producto llamado «Power Play». Un software de Alias especialmente pensado para los desarrolladores de videojuegos. Entre sus características destacan la composición de planos con antialias, para superponer fácilmente sprites y fondos, un reductor de polígonos para la implementación de los modelos en consolas de render en tiempo real o cuantización de color de 24 bits a los requerimientos del soporte final. Como podéis ver toda una herramienta pensada para los videojuegos. Ya numerosas compañías del sector han escogido Alias como sistema de desarrollo gráfico de sus productos. Entre ellas destacan Electronic Arts, Microprose, Lucas Arts, Origin, Sega, Time-Warner, The 3DO Company o la misma Nintendo. Esta última firma ha llegado a un acuerdo con Alias para el desarrollo de software específico para las actuales consolas de 16 bits, así como para la nueva Nintendo Ultra 64, la máquina creada conjuntamente por Nintendo y Silicon Graphics cuyo lanzamiento se espera para finales del año próximo. Precisamente fruto de esta colaboración ha surgido uno de los últimos títulos para la Super Nintendo, el «Donkey Kong Country». Un videojuego basado en el clásico Donkey Kong, íntegramente realizado con modelos y escenarios 3D por la casa inglesa Rare Ltd con Power Animator.

El resto de las grandes compañías de software tampoco se quedaban atrás en la carrera por conseguir un pedazo del jugoso pastel de los medios de entretenimiento audiovisual. Todas ellas presentaban programas similares al comentado de Alias creados en exclusiva para los desarrolladores de videojuegos. La conocida Wavefront por ejemplo mostraba su nuevo producto «Game Ware», que se ha convertido en el desarrollador oficial de gráficos y animación para la consola Jaguar de Atari. Otras, como la empresa canadiense SoftImage, recién adquirida por Microsoft, presentaban juegos desarrollados con sus herramientas. En su stand tenían colocada una auténtica máquina recreativa del juego «Daytona» creado por Sega cuyos gráficos habían

sido realizados con los programas de SoftImage. El juego consiste en una carrera de coches al más puro estilo americano en el circuito que da nombre a la máquina. Todos los modelos que aparecen, coches, escenarios, etc. están construidos mediante polígonos con texturas aplicadas sobre ellos, dando así una enorme sensación de realismo al programa y sin que se vea afectada ni lo más mínimo la velocidad de representación. Otro proyecto de similares características era «Ridge Racer», otra carrera de coches que se desarrolla por carreteras costeras y montañosas. La velocidad de la máquina era tal que podía representar en pantalla cerca de 240.000 polígonos por segundo con textura incluida. En esta ocasión la empresa creadora era Namco y el software utilizado era «Prisms» de la compañía Side Effects, que también ha sido empleado para las secuencias especiales de algunas películas como «True Lies» o el último vídeo de Pink Floyd, «Take it Back». Este software aunque no es excesivamente conocido, está imponiéndose como vehículo de creación de efectos especiales para cine y vídeo. Por ejemplo, en el mencionado film «True Lies» de Arnold Schwarzeneger, la empresa encargada de realizar los efectos especiales, Digital Domain, lo emplea entre otras cosas para crear las estelas de los misiles mediante complejos sistemas de partículas que simulan la interacción entre los millones de motas de polvo y suciedad que forman el humo, produciendo uno de los efectos infográficos más difíciles realizados hasta ahora.

El stand de Evans & Sutherland era uno de los más visitados. Esta empresa pionera en el campo de la visualización y la simulación presentaba, como ya es habitual, una nueva e impresionante experiencia virtual para el público. En esta ocasión se trataba de «Virtual Adventures», una atracción pensada para parques temáticos y grandes recintos en la que se sumergía a los visitantes, nunca mejor dicho, en las aguas del lago Ness. La misión de cada grupo de seis jugadores consistía en salvar al mítico Nessie, el monstruo del lago, y a sus huevos de los cazadores. Para ello contaban con el control de un minisubmarino que se movía por el fondo del lago y el cual era objeto en muchas ocasiones de persecuciones y ataques por parte de los piratas submarinos. El escenario, las naves y el monstruo se calculaban en tiempo real según la interacción de los jugadores desde estaciones de Evans & Sutherland en alta resolución. Se prevé que este tipo de instalaciones comiencen a extenderse por EEUU durante este año, y de hecho ya se están construyendo varios parques en todo el país que poseen atracciones interactivas similares.

R.P.A.

La empresa Evans & Sutherland es pionera en la simulación de entornos virtuales para el entretenimiento.

Vivir en el Ciberespacio



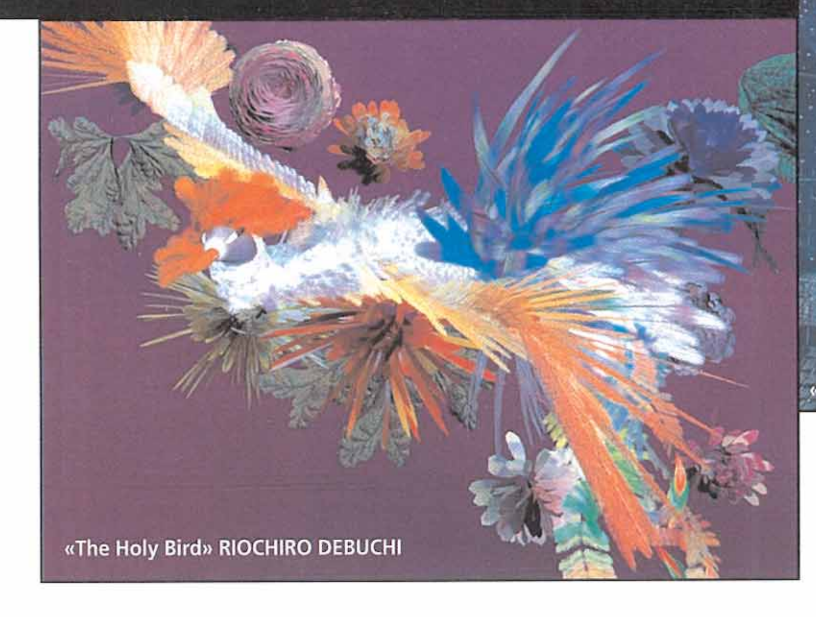
El apartado The Edge es aquel en el que se muestran algunas de las aplicaciones más innovadoras e incluso extrañas relacionadas con la interactividad y la RV. Precisamente cuando lo visitábamos pudimos probar una de ellas. Se trataba de una simulación virtual en un centro comercial creado por ordenador en el que el visitante podía moverse a sus anchas y comprar los productos que deseara. Disponía de una bolsa también virtual en la que introducía los elementos adquiridos, posteriormente la lista de dichos elementos se podría transmitir al centro comercial para su envío al domicilio del consumidor. El objetivo era por tanto explorar nuevos métodos y formas de utilizar el cyberespacio de modo real y aplicable a la vida habitual.



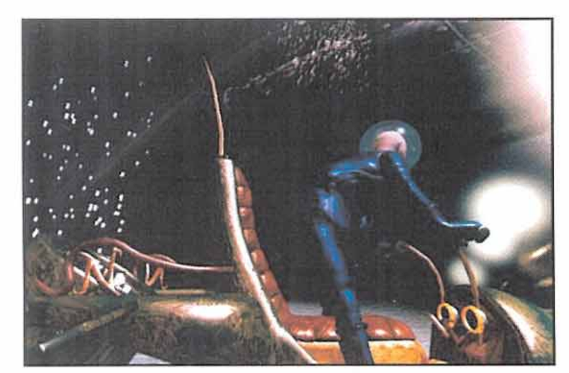
PIONEROS DE LA CIBERCULTURA

«Coarcervater» ROICHIRO KAWAGUCHI

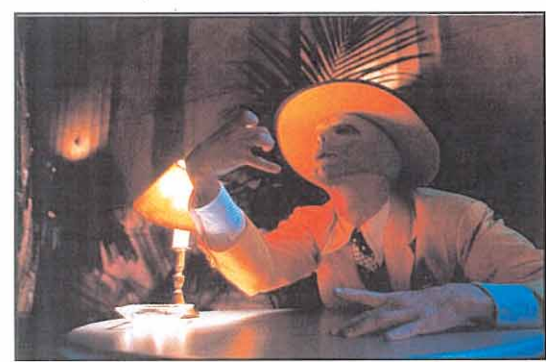
«Seafari» RHYTHM & HUES


«The Holy Bird» RIOCHIRO DEBUCHI

Entre el 28 de septiembre y el 15 de octubre, Madrid se convierte en la capital del cyberpunk, en la quinta edición de la muestra de arte y tecnología Art Futura. En este mismo número encontraréis un suplemento de 36 páginas dedicado a este importante evento, donde os presentamos, como anticipo, las mejores imágenes de la películas que se emitirán en el apartado Art Futura Show.


«20.000 Leagues Under the Sea» GRIBOUILLE


«Forrest Gump» INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC


«The Mask» INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

El Centro de Arte Reina Sofía, como cuartel general de las actividades de la muestra, recogerá los últimos avances en videojuegos virtuales, música electrónica, redes, etc. en una cita que los simpatizantes de lo que se ha dado en llamar la contracultura digital, podrán moverse a sus anchas. Los nómadas del ciberespacio se reunirán al grito de: "La información quiere ser libre".

De la Realidad Virtual a los Cibermedia, de la Mente Global a la Vida Artificial. Estas han sido los caminos por los que la corta, pero intensa, vida de Art Futura ha transcurrido hasta la fecha. Diversas ciudades han acogido desde el año 90 las distintas ediciones de Art Futura.

AUDIO...

La Cibercultura es el tema propuesto para esta nueva muestra. Es el último movimiento del siglo, apoyado por un grupo increíblemente heterogéneo de integrantes: científicos, acérrimos de la informática, diseñadores de imagen digital, músicos... La cibercultura engloba aspectos, en apariencia tan dispares como literatura, arte telemático, música, etc. Y sobre el tema central de todas las actividades de Art Futura, versará la primera de las numerosas conferencias que tendrán lugar en el salón de actos del Reina Sofía. En ella participarán personajes de tanto renombre en el mundillo como Kevin Kelly –editor de Wired, la publicación cyberpunk por antonomasia–, Adi Newton –líder de Clock DVA y director de Anterior Research–, el novelista Mariano Antolín Rato, etc.

A partir de entonces, los temas más diversos se presentarán en nuevas mesas redondas y conferencias, como la que ofrecerá Josep Blat, director del departamento de informática de la Universidad de Baleares, una de las pioneras en toda Europa en este campo; o la de Mark Dippé, representante de Industrial Light & Magic, los creadores de los efectos especiales de «Jurassic Park» y «Terminator 2», en la que se comentarán sus nuevos trabajos en las películas «Forrest Gump» y «The Mask».

La música tampoco se quedará fuera de este amplio espectro temático, con la charla que Tashio Iwai, uno de los artistas más polifacéticos del momento, realizará sobre su nuevo trabajo, «Music Insects», un juego con el que el usuario podrá crear sinfonías originales. Además, campos como el de la televisión, con Alain Burosse y Jerome Lefdup –«L´Oeil du Cyclon».

Canal+ Francia–, o los montajes multimedia, con Peter Rubin –Media Morph– también encontrarán su hueco en Art Futura 94.

... Y VÍDEO

Las conferencias son sólo una parte –importante, pero sólo una parte– de toda la muestra. Pero las atractivas proyecciones que se tiene preparadas son, sin lugar a dudas, un apartado que reunirá a un numeroso público. Los nuevos adictos a la cultura digital podrán ponerse al día con la completa retrospectiva que de las anteriores ediciones de Art Futura se mostrará, con imágenes de performances de Survival research Laboratories, La Fura dels Baus, Zush..., y las conferencias de Laurie Anderson, Ternece McKenna, Timothy Leary, etc. Artistas como Moebius Michael Kory, etc., no han sido tampoco olvidados en este flashback de lo que fueron los anteriores Art Futura.

Y para que nadie diga que España no es un país de vanguardia, las exhibición de los mejores nuevos trabajos de animación por ordenador, realizados por compañías de nuestra tierra como Sincronía, Thron Niebla, Telson, Triple Factor o Videoinferno, ocuparán un importante programa de la muestra.

«L´Oeil du Cyclon» –uno de los más innovadores programas de TV europeos–, por su parte, no sólo tendrá representación en las conferencias, sino también en las proyecciones. Imágenes sintéticas, videoclips, etc. en trabajos en los que han participado artistas como Brian Eno.

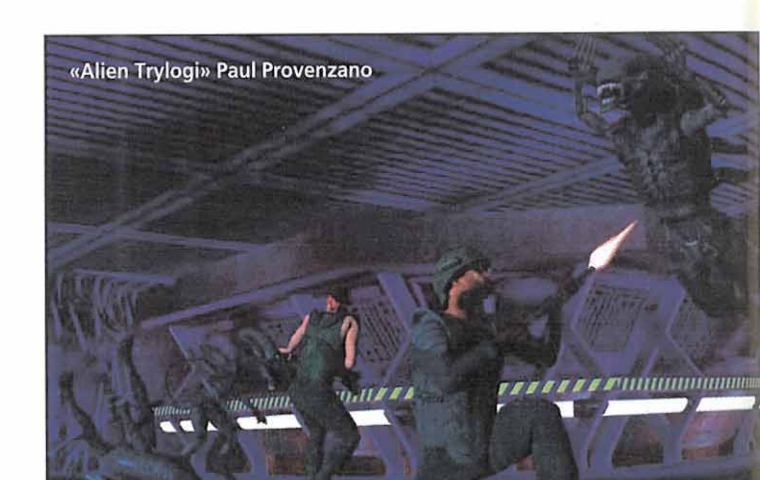
SUPLEMENTO ESPECIAL EN PÁGINAS CENTRALES

Sin embargo, el grueso de la muestra visual de Art Futura 94 estará compuesto por los nuevos trabajos de compañías como la ya mencionada Industrial Light & Magic, con su «Forrest Gump»; Rythm & Hue, que expondrá «Seafari»; Stanford University Robotics Lab, con «Endgame»; Jon McCormak y «Scenes from Turbulence» o Paul Provenzano, con «Motion Capture Samples from the Alien Trilogy». Un gran abanico de personas, compañías y trabajos videográficos.

LA GRAN FIESTA

Como colofón, Art Futura 94 abandonará las salas del Reina Sofía para ofrecer una macrofiesta, con espectáculos que integrarán música, entornos virtuales, imágenes sintéticas, etc. en el nuevo Estadio Olímpico de la capital de España. Destinado a una audiencia potencial de cuatro mil espectadores, artistas como Media Morph –los organizadores del Chroma Park, en Berlín–, Peter Rubin o La Fura dels Baus participarán en el acto con el que se cerrará, hasta una nueva edición, el Art Futura 94.

No olvidemos tampoco que Art Futura 94 cuenta, entre otros muchos impulsores del proyecto, con la producción de unos viejos conocidos de todos, Realidad Virtual, S.L., además de con el patrocinio de la Sociedad General de Autores, la Dirección General de Bellas Artes, Canal Plus, la Comunidad de Madrid, el Gobierno de Canadá, Hobby Press, etc. Vamos, que nadie quiere perder el tren de la cultura digital.


«Alien Trylogi» Paul Provenzano

LA REVOLUCION



LAS MEJORES COMPAÑIAS DE SHAREWARE

LAS MAS VENDIDAS DE LAS LISTAS USA





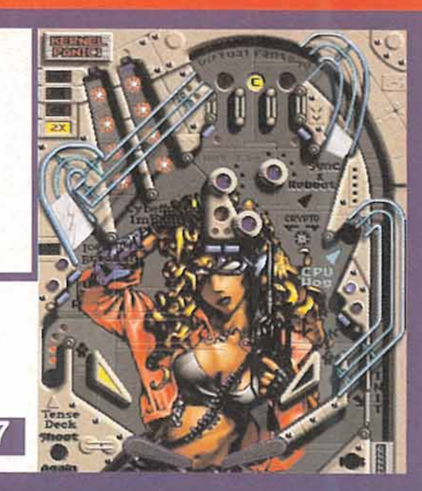
1

MYSTIC TOWERS

¡Lo último de Apogee!

¡Ayuda al Barón Baldric a liberar sus castillos! Come, bebe, usa hechizos y objetos. Requiere 386/486, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. (1 castillo) **Versión Registrada:** 6.500 Pts. (6 castillos)



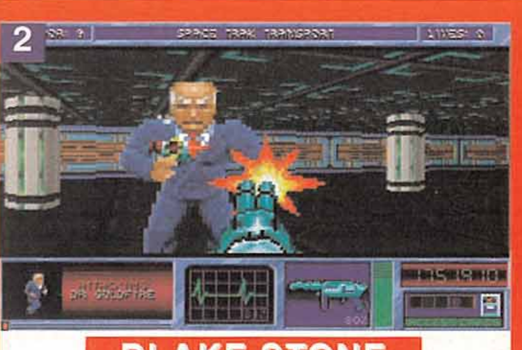


EPIC PINBALL

¡Ahora un nuevo Pack con 4 pantallas.!

El mejor Pinball del mercado se ofrece en tres packs individuales de 4 pantallas cada uno (386/486) *¡Los mejores efectos de sonidos nunca oidos.!*
Versión Shareware: 800 Pts. 1 pantalla.
Versión Registrada: un pack: 4.500 Pts. 4 pantallas
dos packs: 7.990Pts. 8 pantallas
tres packs: 9.600 Pts. 12 pantallas.

7



2

BLAKE STONE

Entra en combate mortal contra un loco científico y su ejercito de mutantes. Lo último en 3D.
Requiere 386/486, DOS 5+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión. (10 niveles)
Versión Registrada: 7.990 Pts. 6 misiones (60 niveles)





3

WOLFENSTEIN 3D

Por fin en España las 6 misiones completas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.
Requiere VGA, 286+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión. (10 niveles)
Versión Registrada: 7.200 Pts. 6 misiones. (60 niveles)



4

RAPTOR

Pilota la más poderosa nave del futuro,cumple misiones y mejora tu nave.
Impresionantes gráficos.
Puntuado con un 91% por MicroManía.
Requiere 386/486. VGA.Soporta tarjeta de sonic
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión.
Versión Registrada: 6.500 Pts. 3misiones.



5

HOCUS POCUS

Hocus sueña llegar a ser un poderoso mago. Para ello tendrá que superar 4 grandes pruebas a las que le sometera El Concilio de los Magos.
Versión Shareware: 800 Pts.1ªmisión.
Versión Registrada: 6.500 Pts. 4 misiones





6

HALLOWEEN HARRY

Alienígenas invasores arrasan Nueva York transformando sus habitantes en zombies. Libera a los rehenes y encuentra la nave alienígena.
Impresionantes gráficos. Requiere 386 +, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
VersiónShareware: 800Pts. 1ªmisión.
Versión Registrada: 5.500 Pts. 4 misiones.



8

JAZZ JACKRABBIT

¡Lo último de EPIC MEGAGAMES!

El mejor juego de plataformas con una velocidad endiablada.
Requiere: 386/486, VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. (1ª misión)
Versión Registrada: 4.500 Pts. (misiones 1,
4.500 Pts. (misiones 4,
6.500 Pts. (6 misiones)



9

ZONE 66

Venga la muerte de tus padres pilotando la más avanzada nave de combate. Excelente secuencia de entrada con gráficos tipo Manga.
Requiere 386+, 2Mb RAM, 2Mb de disco duro (no soporta disco duro comprimido) y VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión.
Versión Registrada: 6.900 Pts. 8 misiones



10

TRAFFIC DEPARTMENT

Entra en el mundo de la oficial Marta Velásquez pilotando entre un laberinto de naves asesinas.
Requiere 386. VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts.1ª misión
Versión Registrada:5.000 Pts. 3 misiones.





11

XARGON

La continuación de Jill of the Jungle ha llegado a España con excelentes gráficos de 256 colores y más acción.
Requiere 386 +, VGA. Sopora tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts.Primer escenario.
Versión Registrada:5500 Pts. 3 escenarios 40 niveles.



FRIENDWARE. Miguel Angel, 6. 2º-5. 28010 MADRID
Telf.: 91/308 34 46 Fax.: 91/308 52 97

¡¡VERSIONES SHAREWARE!! permiten probar un programa a un bajo precio antes de decidirse a adquirir la Versión Registrada. En el caso de que la Versión Shareware te guste y decidas seguir utilizandola debes adquirir la Versión Registrada que te dara acceso al programa completo, manuales en castellano, etc...



12

GAME BUILDER LITE ¡Diseña tu propia aventura gráfica y véndela sin pagar royalties! MVP SOFTWARE 286+, VGA.
Versión shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 6.500 Pts.

13

KING'S ARTHUR KORT
Programa de estrategia, conquista Gran Bretaña con este excelente juego, 386/486, VGA. MUPSOTWARE.
Versión Shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 6.500 Pts.



POR CADA 5 PROGRAMAS SHAREWARE QUE COMPRES ELIJE UNO GRATIS
POR CADA VERSION REGISTRADA,ELIJE UNA VERSION SHAREWARE GRATIS



14

NITEWARE 3D
Nuevo juego en 3D. ¡Recorre la mansión del terror!. Versión Shatreware: 800 Pts.



15

DOOM
El mejor juego de todos los tiempos
Precio: 1.000 Pts. ID Shareware.





16

CATACOMB ABYSS 3D
Excelente juego en tres dimensiones.
Versión Shareware: 800 Pts.

17 **EMULADOR DE SPECTRUM:** El mejor emulador de Spectrum del mercado, de Gerton Lunter. ¡La Versión Registrada permite controlar la velocidad del ordenador y conectar el cassette al ordenador! **Ves. Shareware:** 800 Pts. **Vers. Registrada:** 4.700 Pts.

18 **JUEGOS DE SPECTRUM:** Más de 120 juegos para el emulador de spectrum de Gerton Lunter. Precio 3.000 Pts.

19 **EMULADOR DE COMMODORE 64:** El mejor del mercado, permite variar la velocidad del ordenador. se sumunistra con algunos juegos (Pole Position, Spy vs Spy, etc...) Versión Shareware: 800 Pts.

20 **NEOPAINT:** Excelente progama de diseño gráfico. **Versión Shareware:** 800 Pts.

21 **TOP DRAW:** Excelente programa Shareware de dibujo para Windows. Premio al mejor programa de dibujo en la Shareware Industry Awards de 1994. **Versión Shareware:** 800 Pts.

22 **SPEAR OF DESTINY:** La continuación de Wolfestein 3D. Infiltrate en la fortaleza Nazi y recupera el objeto que Hitler cree que le hará invencible. **Versión shareware:** 800 Pts.

23 **ENVISION PUBLISHER:** Programa de autoedición para Dos. Estrella en USA. **Versión Shareware:** 800 Pts.

24 **INTEGRITY MASTER:** Excelente programa antivirus, que al mismo tiempo detecta anomalías en los ficheros, partición, sector de arranque, etc... **Versión Shareware:** 800 Pts.

HAZ TUS PEDIDOS POR TELEFONO. GASTOS DE ENVIO ESPAÑA 300 Pts. PORTUGAL 1.000 Pts.

Contrareembolso ☐ Talón nominativo a FRIENDWARE ☐ VISA ☐ 4B ☐

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION REGISTRADA
1 2 3 4 5 6 7 pack1 pack2 pack3
8 Jazz 1-3 Jazz 4-6 9 10 11

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION SHAREWARE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24

Nº tarjeta: ____________
Fecha de caducidad: ______/ ______
Firma: ____________
Nombre: ____________
Dirección: ____________
Población: ____________
Provincia: ______ C.Post.: ______
Teléfono: ____________



Una vez más toda la gente del software y de la prensa nos reunimos en Londres para que los primeros mostraran a los segundos en que han estado ocupados en los últimos meses. El European Computer Trade-Show de Otoño del 94 se celebró durante los primeros días de Septiembre y allí estuvo Micromanía. Esto fue lo que vimos.

A grandes rasgos las diferencias de este show con los anteriores se enmarcan dentro de una línea de descenso general de ventas de los cartuchos y un enorme auge del CD Rom. Juzgar por vosotros mismos y estamos seguros que estaréis con nosotros en que el futuro es, sin duda, digital, redondo y plateado. Seguid leyendo y lo comprobaréis...



Juegos pa

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Pinballs para todos

Los juegos de Pinball han sido los que han consolidado a esta compañía británica y esa será la línea de sus nuevos proyectos. Estos incluyen el lanzamiento de «Pinball Dreams de Luxe» en CD Rom y «Pinball Fantasies» para Jaguar. Además, editarán «Pinball Illusions», un programa que incorpora varias bolas en la misma mesa, y, más adelante, «Pinball World», un juego con scroll multidireccional que cuenta con una mesa de pinball de siete metros cuadrados de tamaño real.

AUTUMN 94

Aparte de este tipo de programas, pocas novedades: un arcade para CD 32 que se llamará «Marvin´s marvellous adventure» junto a, ya bien entrado el 95, «Cecil and his chopper», un juego de inteligencia, y «Synnergist», una aventura gráfica que vendrá, al menos, en dos CD Roms.

ACTIVISION

Un clásico en tu consola

Activision ha dedicado últimamente todos sus esfuerzos a que «Pitfall The Mayan Adventure» sea todo un señor juegazo. Y lo que hasta el momento se ha podido ver del juego merece que nos descubramos ante tal combinación de buenos gráficos y adicción. Aparecerá en breve para Super Nintendo, Mega CD y Mega Drive.

Trabajan también ya en la segunda parte de «Return to Zork», aunque todavía se desconoce el nombre que llevará la aventura. Mientras esperamos podremos pasar un buen rato con «Radical Rex», un cocodrilo que hace skateboard en Mega Drive y Super Nintendo, y «Mechwarriors 2: The Clans», una simulación de robots realizada para Pc y CD Rom.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT



TEAM 17 «ALIEN BREED»

«Alien Breed» es uno de los mejores arcades de Pc. Su pase del Amiga a los compatibles fue realizado impecablemente por la gente de Team 17 y esperábamos con ansiedad su continuación. Pues bien, ya está a punto. Su nombre de guerra es «Tower Assault» y promete acción trepidante y sin límites en nuestros ordenadores. Las animaciones de «Tower Assault» han sido realizadas en tres dimensiones y, aunque la perspectiva aérea se mantiene durante el desarrollo del programa, la forma de jugar es distinta. Se han mejorado considerablemente las rutinas de la opción de dos jugadores y ahora los aventureros son mucho más dependientes entre sí. Hará falta un alto grado de cooperación entre ellos para evitar que sean derrotados por los "aliens". No os lo perdáis.

ECTS 94 Autumn


Uno de los protagonistas de «Lords of the Realm» se escapó del juego y disertó amigablemente con nuestros enviados especiales.


El PSX de Sony aparecía en el stand de la compañía encerrado en una urna. Parece que no saldrá en Europa hasta finales de 1.995.


Abundaban los cascos virtuales acoplados a diversos juegos. Desde simuladores de vuelo hasta arcades todos se apuntan a la RV.

ra un futuro perfecto

ACCOLADE

Locos por el deporte y los gatos

El deporte y Bubsy, un gracioso gato que los aficionados a las consolas ya conocéis de sobra, ocupaban casi todo el stand de Accolade. Había algún que otro juego de diferente tipo, pero los menos. Comenzamos con «Bubsy 2», un cartucho para todos los formatos consoleros que incluye novedades tan interesantes como minijuegos, mejores gráficos y un montón de nuevas armas. «Fireteam rogue» nos llevará a una galaxia lejana en un arcade de lucha para Mega Drive, «Brett Hull Hockey» saldrá para Pc, al igual que «Pro Football». Y, para el final, la guinda: «Cyclemania». Este simulador de motociclismo, no de carreras de motos, nos permitira con nuestro CD Rom, recorrer las carreteras más intrincadas del mundo.

BANDAI

De la televisión a la consola

La serie de televisión japonesa «Power Rangers» ha sido transformada a juego de consola para Super Nintendo y Game Boy. «Go go Power Rangers!» es un arcade en un cartucho de 16 megas y cinco niveles. Bandai también lanzará en breve para la mayor de la familia de Nintendo «Boxing legends of the ring». Este cartucho nos permitirá luchar con cualquiera de los ocho boxeadores más famosos de todos los tiempos de los pesos medios.

CODEMASTERS

Variedad garantizada

Codemasters continúa con su amplia gama de lanzamientos para todos los formatos. Su oferta para los próximos meses es muy variada pero está centrada sobre todo en dos importantes títulos. «Psycho Pinball» será un juego para Mega Drive y Pc que tendrá cuatro mesas diferentes, 12 texturas sobre las que rodará la bola a elegir por el usuario, posibilidad de tres bolas simultáneas en pantalla y hasta cuatro jugadores por partida. «Micro Machines 2» es la segunda parte del conocido arcade de coches y saldrá para Mega Drive y Pc e incorporará más opciones y nuevos circuitos y coches.

El resto de los programas de Codemasters que aparecerán en los próximos meses serán: «Excellent Dizzy Collection» para Game Gear, «Havoc» para Mega Drive, «Archer Maclean's Drop zone» para Game Gear, «Pete Sampras Tennis» para Game Gear, «Ernie Els Golf» para Game Gear, y «S.S. Lucifer» para Mega Drive y Game Gear.

CYBERDREAMS

Giger, Gygax y Ellison

Cyberdreams nos dio el primer disgusto del show. ¿Cuál? Tres impresionantes juegos y una lejana fecha de lanzamiento: Septiembre del 95. Hasta entonces nos tendremos que limitar a hablar de los fantásticos proyectos de la incombustible compañía americana.

«Dark Seed II» está siendo diseñado en estrecha colaboración con el maestro Giger y el argumento es de Raymond Benson. Este último fue guionista de juegos como «Return of the Phantom» o «Ultima VII». «Dark Seed II» aparecerá en CD Rom, Mac y Mega CD.

«I have no mouth and I must scream», del que hemos hablado con anterioridad, está basado en una novela de Harlan Ellison y será una aventura gráfica en SVGA en la que los supervivientes al holocausto nuclear se tendrán que enfrentar a unas supercomputadoras. El tercer programa es un juego de rol, «Hunters of Ralk», diseñado por Gary Gygax. Mr. Gygax fue el creador de la serie «Advanced Dungeons and Dragons», por lo que podréis suponer que conoce muy bien el campo en el que se mueve.

«Giger's Screen Saver» es un protector de pantallas para Windows que incluye arte original de Giger.

Por último, felicitar a los poseedores de un Mega CD porque en breve podrán disfrutar de la primera parte de «Dark Seed».

DISNEY SOFTWARE

El rey de la selva

Disney software está volcada en la promoción de sus juegos sobre la última película de la productora cinematográfica. Será Virgin la compañía encargada de distribuir las versiones de Pc y consolas de «The Lion king» y Disney se reserva la comercialización de «The Lion King print studio» y «The Lion King screen scenes». El primero es un programa para Windows que permite imprimir todo tipo de sobres, etiquetas, páginas, etc. con motivos de la película y el segundo es un protector de pantalla también para Windows.

Por último, hablaros de «Gargoyles», un proyecto para el otoño del 95. Está basado en una nueva serie de TV de dibujos animados de Buena Vista que a finales de este año se estrenará en los Estados Unidos e incluye gráficos renderizados y animaciones de altísima calidad. ¿El «gameplay»? Todavía es un secreto.

DOMARK INTERACTIVE

Juegos para todos los gustos

Es impresionante la cantidad de títulos para todos los formatos que prepara Domark. Comenzamos por el más esperado y que ya no necesita presentación «Lords of Midnight». Los señores de la medianoche harán su aparición en breve en Pc y CD Rom. Otro título que se convertirá en imprescindible será «Cerberus», una aventura de ciencia ficción con perspectiva isométrica y un intrigante desarrollo. «World War II» será un simulador de vuelo que nos trasladará a las batallas

WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER


«WING COMMANDER III» ORIGIN

Mark Hamill, «La guerra de las galaxias», «Slipstream», Malcolm McDowell, «La Naranja Mecánica», «Catpeople», John Rhys-Davies, «En busca del arca perdida», son tres de los protagonistas de la película en CD Rom que Origin nos ha preparado como introducción a la tercera parte de su aclamado «Wing Commander». Las imágenes filmadas, en las que podréis ver incluso a los temidos Kilrathi, suman un total de dos horas. El juego aparecerá en dos CD y sus gráficos están en SVGA. No hay palabras que puedan describir un programa como el que la compañía está preparando. «Wing Commander III: The heart of the tiger» será, sin duda, el mejor programa de la trilogía.

aéreas del Día D y Midway. Y seguimos con la simulación pero esta vez de tanques: «Tank Commander», aporta como novedad la posibilidad de jugar en red. «Flying Nightmares» es el nombre de las versiones Mac, Mega CD y 3DO del «AV8B Harrier Assault». Se completa la línea de simuladores con «Dog-Fight Aces of air combat» y «Test pilot».

Nos vamos ahora a un mundo de carreras futuristas con «Absolute Zero» para Pc, CD Rom y Mac. Las consolas tenían también su apartado dentro del stand. «Bloodshot» para Mega Drive y Mega CD es un cartucho para dos jugadores que nos muestra una perspectiva similar a «Doom». «Total Football» para Mega Drive nos traerá la emoción del deporte rey mientras que «Jon Ritman´s Soccerama» será el retorno, en Super Nintendo, de uno de los programadores más legendarios de la historia del software. «F1 World Championship edition» es la segunda parte de «F1» y saldrá en todos los formatos de consolas además de en Pc y CD Rom, los mismos sistemas en los que hará su aparición «Kawasaki Superbikes». «Wizard Pinball» aparecerá sólo en Game Gear.

Por último, los proyectos más a largo plazo de Domark tienen dos nombres: «Timmy Time», un arcade de plataformas, y la serie de RPG-arcade «Fighting Fantasy».

ELECTRONIC ARTS

La oferta más variada

Electronic Arts es un compendio de diferentes compañías. En su stand encontramos productos de Origin, Broderbund, Delphine, EA Sports, SSI y Humongous. Así que rápidamente vamos a contaros lo que pudimos ver. Comenzamos por Origin. En las pantallas de la compañía se podían apreciar maravillas como «Super Wing Commander» para 3DO, «Bioforge» para CD Rom, «Wings of Glory» para CD Rom o «System Shock», un arcade tipo «Doom» para Pc y CD Rom.

Broderbund continúa en la línea de sus "living books" y presentaba un nuevo título para MPC y Mac CD: «Harry and the haunted house». También se prepara una edición en CD Rom de «The Print Shop DeLuxe» con cientos de nuevas imágenes.

Delphine, por su parte, está trabajando duro en «Little Big Adventure». Se trata de una aventura en 3D y perspectiva isométrica que estamos seguros dará mucho que hablar.

EA Sports tenía un montón de novedades, apuntad: «NHL Hockey 95» y «PGA Tour Golf 486» para Cd Rom; «Madden NFL 95», «Rugby world cup 1995», «NBA Live 95», «NHL 95», «PGA Tour Golf III» y «IMG International Toru tennis» todos ellos para Mega Drive; «John Madden NFL Football» para 3DO y «FIFA International Soccer» para Game Gear y 3DO.

Continuamos con el repaso, le toca el turno a Strategic Simulations Inc. Comenzamos con «Renegade: Battle for Jacobs Star», un juego de estrategia ambientado en el espacio para CD Rom, y seguimos con: «Cyclones» para CD, «AD & D Menzoberranzan» para Pc y CD y «Panzer General» para Pc y CD Rom.

Humongous, dedicada al software educativo, presentaba dos títulos: «Freddi Fish and the case of the missing kelp seeds» y «The junior ecyclopedias: the airport and the farm».

Pero aun hay más porque EA también crea productos propios y entre ellos están previstos títulos como «Shaq Fu», un juego de lucha para Mega Drive con un protagonista de excepción, el baloncestista Shaquille O'Neal; «Shock Wave: Invasion Earth 2019» y «Road Rash» para 3DO, «3D Atlas» para CD Rom, Mac CD y 3DO, «Noctropolis», una aventura para adultos para Pc y CD Rom, y «U.S. Navy Fighters», un simulador de vuelo en SVGA.

Para terminar, EA Kids, presentaba «Around the world in 80 days» para CD Rom y Mac CD y «Counting on Frank: a math adventure» para CD Rom y Mac CD.

ELITE

Sólo en CD-ROM

Elite tenía sólo dos nuevos juegos preparados para los próximos meses. «Powerslide» en CD Rom será un juego de carreras de coches en 3D y que incorpora la novedad de permitir dos participantes simultáneos mediante la técnica "split screen". Para más adelante está prevista la aparición del programa en disquetes, 3DO y Super Nintendo. «Virtuoso» es un arcade tridimensional, también en exclusiva para CD Rom y en un futuro para 3DO, que nos traslada a un siglo XXI en el que el único escape para la violencia y la corrupción es el...rock and roll.

EMPIRE

Un imperio cibernético

Empire está empezando a transformar su cuartel general en un auténtico imperio cibernético. Sus juegos se están convirtiendo en alta tecnología y para demostrarlo tenían en su stand auténticas maravillas. Comenzamos con «Dawn Patrol», del que hablamos en este número. «CyberJudas», la segunda parte de «Shadow president», aparecerá en CD Rom y en él tomaremos el papel del presidente de los Estados Unidos involucrado en un terrible y misterioso "affair". «Turbo Toons» para Super Nintendo será un juego de carreras en el que en lugar de coches controlaremos a los famosos personajes de William Hanna y Joseph Barbera. «Campaign Enhanced CD Rom» no necesita presentación. Deciros que aparte de mejorar sus gráficos se ha incluido audio y vídeo real con escenas históricas. «CyberSpace» ya estaba listo y nos lleva a un mundo en el que las mega corporaciones controlan la ciudad y debemos enfrentarnos "virtualmente" a ellas. Por último, «The American civil war» será un juego de estrategia ambientado en la guerra de secesión americana y «Zeewolf» un simulador de vuelo de helicópteros para Amiga y Atari ST.

EUROPRESS

Edutainment para todos

Europress presentaba, –además de «Klik & Play» un original "toolkit" para diseñar juegos del que tendremos ocasión hablar largo y tendido–, dos productos en el show. El primero, «Fun School», es una colección de tres programas educativos para niños con la misión de divertir además de entretener. Sus nombres: «Fun school in Dreamland», «Fun school in Space» y «Fun school in Time».

Además de esta colección, Europress mostraba al público «3D Interior designer», un programa de diseño de interiores de simple manejo y muy útil para todos aquellos que estén pensado en cambiar el aspecto de su hogar.

GAMETEK

Acción sin límite

Gametek mostraba en su stand una gran colección de buenos programas. Comenzaremos con «Star Crusader». Este juego en Pc y CD Rom es una "opera galáctica" en el pleno sentido de la palabra. «Quarantine» para Pc y CD será un programa de carreras de coches en perspectiva de primera persona, se trata de escapar a una panda de malos malísimos que poseen unos poderosos vehículos.

«Frontier: First encounters» es la esperada secuela a «Frontier» que a su vez era la continuación «Elite». Se ha mejorado el juego con nuevos gráficos y se le han aumentado las posibilidades.

«Saturday Night Live» recopila los "sketchs" de veinte años del show más famoso de la televisión americana. Las imágenes reales de los personajes más importantes que han desfilado por el programa estarán accesibles a cualquier Pc con unidad de CD Rom.

En lo referente a consolas nos esperan grandes títulos: «Carrier Aces», una simulación de guerra para Super Nintendo, «Brutal Paws of Fury», un juego de lucha para Super Nintendo y Mega Drive en el más puro estilo de los dibujos animados, «Tarzan», el rey de la selva en Game Boy, «Full Throttle racing», carreras de motos en Super Nintendo, «Yogi Bear», el oso más famoso de la TV comienza sus andanzas en Super Nintendo y Game Boy, y «Race Days», apasionante juego de carreras de coches para Game Boy.

GREMLIN INTERACTIVE

Diez años de buenos juegos

Gremlin cumple diez años y para celebrarlo han cambiado su logotipo y han añadido la palabra "interactive" a su nombre, además de presentar un buen número de juegos que aparecerán en breve. «Retribution» es el nombre de un arcade en 3D que posee una rapidez y una acción fuera de lo común. La historia transcurre en el siglo XXIV y convierte a los humanos en alimento para una extraña raza. «Slipstream» será un programa de carreras de naves en 3D que permite, mediante la técnica "split screen", dos jugadores simultáneos. Claro que si estáis en red las posibilidades se multiplican porque «Slipstream» soporta hasta diez participantes. Por último, «Top Gear 2» para Amiga y CD 32 será un juego de carreras de coches con toda la emoción de pilotar los prototipos más rápidos del mundo.

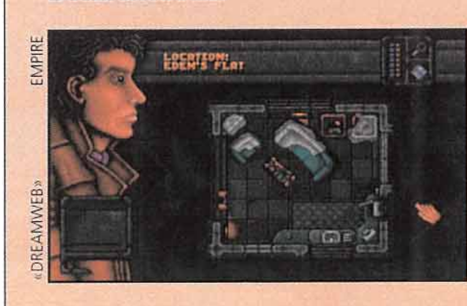
HUDSON SOFT

Consolas, consolas, sonsolas...

Hudson es una multinacional japonesa dedicada al mundo de las consolas y como tal tenían únicamente juegos para la familia Nintendo. Aquí tenéis una lista de los títulos de Hudson Soft que aparecerán hasta los primeros meses del próximo año: «Beauty and the Beast» para Super Nintendo, «American tail Fievel goes West» para Super Nintendo,

---

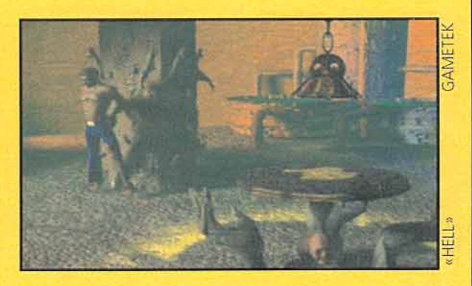
DREAMWEB



EMPIRE «DREAMWEB»

«DreamWeb» será sin duda el lanzamiento más fuerte de Empire para esta campaña. Se trata de una aventura gráfica con tintes de Rol que no es ni una cosa ni la otra. Ha sido concebido como un programa para adultos y por consiguiente en el Reino Unido lleva incluida la recomendación "para mayores de 18 años". Es la historia de un asesinato y las consecuencias que trae al protagonista de la historia. Los creadores de «DreamWeb» publicitan su juego comentando que no es un programa habitual...y la verdad es que es así porque en «DreamWeb» es muy fácil engancharse a la trama. La ambientación es sobresaliente y el resultado es un gran programa.

HELL



GAMETEK «HELL»

«Hell» está clasificado según sus creadores como un juego de intriga cyberpunk. Intriga porque nos presenta a dos investigadores perseguidos por su propio gobierno que parece tener las claves para el dominio del mismísimo Infierno. Cyberpunk porque el ambiente creado por los magníficos gráficos renderizados del programa es capaz de hacernos sentir como si estuviéramos inmersos en una pesadilla tecnológica. «Hell» es un programa en CD Rom que incluye vídeos musicales multimedia a pantalla completa y que tiene un argumento cautivador que nos permitirá enfrentarnos al mismísimo Satanás y sus secuaces. No podemos más que deciros que lo que hemos visto del programa promete ser realmente espectacular.

«Super Adventure island 2» para Super Nintendo, «Super Bomberman 2» para Super Nintendo, «Super B.C. Kid» para Super Nintendo, «B.C. Kid» para Game Boy, «Beauty and the Beast» para NES y «Millions Secret Castle» para Game Boy.

IMPRESSIONS

Estrategia medieval

Impressions está preparando «Lords of the Realm», un juego de estrategia ambientado en la Inglaterra del siglo XIII. Pero los amantes de las batallas actuales también tendrán su programa. Su favorito será «Front Lines», un juego de tablero ambientado en un futuro cercano y con espectaculares gráficos SVGA. ¿Qué os gusta el mar? «High seas trader» será el programa con el que conseguiréis llegar a buen puerto. Y si pensáis en términos de ficción científica y queréis liberar a la Federación de planetas del asalto alien, nada mejor que echar una partida con «Breach 3».

INFOGRAMES

Solos en la oscuridad

Infogrames, la compañía francesa del armadillo, está disparada con sus «Alone in the Dark». Mientras «Alone in the Dark 2» hace su aparición en CD, la tercera parte de las aventuras de Edward Carnby, esta vez en el lejano Oeste americano, continúan con una indudable calidad. «Alone 3» finaliza, ¿de momento?, la trilogía y cuenta entre sus novedades con una excepcional secuencia en tres dimensiones capaz de poner los pelos de punta al más valiente.

Pero no sólo «Alone...» es una trilogía. «Shadow of the Comet» pertenece a una serie, «Call of Cthulhu», en la que el nuevo programa, sobre el que Infogrames ya está trabajando, se llamará «Prisoner of Ice». El prisionero del hielo nos trae aventuras en las que los nazis están involucrados; una base en el Polo Sur encierra los secretos que el protagonista del juego deberá descubrir.

En lo referente a consolas «The Smurfs», los Pitufos, y «Asterix» son los juegos que Infogrames sigue poniendo todo su interés.

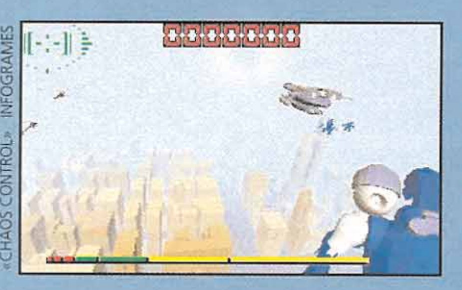
INTERPLAY

Nuevo logo, nuevas ideas

Interplay tenía su stand repleto de novedades, tantas y tan variadas que vamos a pasar a contároslas sin más demora. Comenzamos por las consolas e inaguramos con «The Lord of the Rings» para Super Nintendo. «Star Trek: Star Fleet Academy The Bridge Simulator» saldrá también para Super Nintendo y nos permitirá participar en 30 misiones para conseguir el rango de capitán de la flota estelar. «Blackthawk» para Super Nintendo es una aventura-arcade que incluye un nuevo sistema de sonido desarrollado por la compañía. «Clayfighter 2: Judgment Clay» de Super Nintendo es la segunda parte del conocido juego de lucha «Clayfighter». «Rock N Roll Racing» para Mega Drive es un juego de carreras ambientado en el siglo XXX y amenizado con música rock. «Clayfighter» hará también en breve su aparición para Mega Drive. «Boogerman» será un cartucho de 16 megas para Mega Drive con 20 niveles a cual más adictivo. Y, para terminar, tres títulos de Game Boy: «Solitaire FunPak», «Casino FunPak» y Robocop vs. Terminator». ¡Ah y que no se nos olvide comentaros que Interplay tiene la licencia de la próxima película producida por Amblin Steven Spielberg! Su nombre es «Casper» y el juego está previsto para 32X y Saturn de Sega, Ultra 64 de Nintendo y PSX de Sony. A esto se le llama visión de futuro.

En lo referente a ordenadores comenzamos con «Warcraft: Orcs and Humans», un juego de estrategia medieval para uno o dos jugadores que aparecerá en Pc y CD Rom. «Stonekeep» al final parece que ya esta listo y saldrá en breve en CD Rom. «Kingdom: The far reaches» será una aventura ambientada en un mundo mágico y también aparecerá sólo en CD Rom. «Dungeon Master II: The legend of Skullkeep» para Pc es la segunda parte del clásico «Dungeon Master». Esta continuación incluye nuevas opciones que mejoran lo que parecía inmejorable. «Voyeur», en CD Rom para Mac y Pc, nos traslada a un mundo de intriga y misterio en el que el sexo es importante. «Space federation» será un juego de estrategia en el que nuestra misión es conquistar la galaxia y aparecerá en Pc. «Blackhawk», en Pc, por su parte, nos llevará a un mundo de fantasía en el tendremos que derrocar a un malvado monarca. «Descent» transcurre en las profundidades del planeta Plutón donde nos enfrentaremos, en un rápido arcade en 3D, a un sinfín de enemigos. Estará disponible en Pc.

CHAOS CONTROL


«CHAOS CONTROL» INFOGRAMES

La apuesta más fuerte de Infogrames para los próximos meses es «Chaos Control». «Chaos Control» es un arcade en 3D, saldrá en CD Rom, que nos presenta una temática galáctica. Nos convertiremos en la teniente Jessica Darkhill y nuestra misión será, cómo no, la de salvar a la Tierra.

Para ellos contaremos con más de 30 minutos de imágenes en 3D a pantalla completa, una banda sonora original en estéreo y animaciones a 20 «frames» por segundo. «Chaos Control» lleva en desarrollo más de un año y en su realización se han empleado estaciones de trabajo Silicon Graphics.

Si os gustan los juegos en tres dimensiones «Chaos Control» será sin duda vuestro favorito en cuanto aparezca. La fecha prevista de lanzamiento en el mercado inglés y francés será en Noviembre por lo que estamos seguros de que no tendremos que esperar mucho para tenerlo entre nosotros.

CYBERIA


«CYBERIA» INTERPLAY

Definir «Cyberia» es bastante difícil. Pero vamos a intentarlo. Se trata de una experiencia cinemática en la que el jugador puede elegir qué hacer libremente. El programa, como podréis imaginar, aparecerá exclusivamente en CD Rom y su banda sonora, espectacular de verdad, ha sido realizada por el músico Thomas Dolby.

«Cyberia» incluye secuencias digitalizadas, renderizaciones de paisajes y actores sintéticos. Todas estas características conforman un programa muy diferente a lo que viene siendo habitual en el mundo de los videojuegos. ¿Se trata del futuro del entretenimiento? Interplay así lo cree y lleva bastante tiempo desarrollando lo que consideran será un auténtico hito en la historia del software lúdico.

KONAMI

¡Feliz cumpleaños!

La compañía japonesa Konami cumple en el 94 la friolera de 25 años. Desde 1969 lleva en la brecha consolera. Y piensan seguir estándolo durante al menos otros 25 más. Sus nuevos lanzamientos, exclusivamente para Mega Drive y Super Nintendo, son de lo más apetecibles. Comenzamos con «Animaniacs», versión consolera de una serie de dibujos animados producida por Spielberg y que está causando sensación al otro lado del charco, continuamos con dos juegos de la serie Tiny Toons Adventures: «Wild and Wacky sports» y «Acme All-Stars». El primero basado en siete curiosos deportes y el segundo en el famoso fútbol americano. Y seguimos con más cartuchos, «Batman The Animated Series», «Biker Mice from Mars», «Contra Hard Corps», «Sparkster», «Lethal Enforcers Gun Fighters» y «Snatcher».

KRISALIS

Una chica muy peculiar

Krisalis también trabaja a largo plazo. Todos sus juegos están previstos para bien entrado el 95. El más interesante parece ser «Bazooka Sue», una aventura gráfica "subidita de tono" con gráficos en SVGA y que aparecerá para Amiga, Pc, CD Rom y 3DO. «Player of the year» será un juego de fútbol que utilizará datos de la Asociación Profesional de futbolistas inglesa. «Formula One team manager» será un juego al estilo de los "football managers" pero en el que nos ocuparemos de un equipo de carreras de coches. «Soup Trek, the search for stock» es un curioso nombre para un curioso programa del que poco más sabemos aparte de este peculiar e intraducible juego de palabras. «Legends» nos hará partícipes del conocimiento de ser los integrantes de un experimento extraterrestre. Como colofón, el nombre, no sabemos más, de los juegos de Krisalis para finales del próximo año: «Chewy: escape from F5», «Hoogy» y «DimeCity».

LUCASARTS

Con la fuerza de costumbre

Sólo dos juegos prepara LucasArts a corto plazo. ¡Pero qué juegos! Olvidemos de momento «The Dig», una aventura basada en un guión de Steven Spielberg y que saldrá en los últimos meses del 95 y centrémonos en dos programas que se publicarán en breve. «Dark Forces» un juego en CD que es algo así como jugar a «Doom» pero en el interior de la estrella de la muerte, con la "pequeña" diferencia de que el programa de ID ocupaba menos de 15 megas y «Dark Forces» ocupa 650. El segundo lanzamiento será «Full Throttle». Se trata de otro CD en formato de aventura gráfica en la línea del «Day of the tentacle» y «Sam and max». Se han incluido escenas cinemáticas 3D y un argumento futurista a base de fábricas post-industriales y ángeles del infierno con sus potentes motocicletas.

MAXIS

Más SIM que nunca

Maxis continúa mejorando y ampliando su serie Sim. «Sim City 2000» aparece en versión Windows y recibe también la llegada de «SC 2000 Urban renewal kit». Este último es un editor que nos permitirá modificar el juego a nuestro antojo. «Sim Tower» nos colocará en el papel de arquitectos dispuestos a construir un rascacielos. «Sim Rainforest» nos pone en la tesitura de conseguir que se desarrolle un bosque tropical. «Sim Town» es un producto diferente, está pensado para los niños e incluye una serie de opciones muy divertidas. Desde poder ver el interior de las casas hasta la de construir una ciudad a gusto del pequeño.

«Widget Workshop», por su parte, será un taller, también para los reyes de la casa, de ciencia. En él podrán descubrir las aplicaciones de la electricidad, la mecánica... Y, como broche final, «Wrath of the Gods». Una aventura gráfica, con mucho humor, que representa la eterna lucha del hombre, en este caso de la Grecia clásica, por llegar a entender los caprichos de Zeus. Todos los programas aparecerán en Pc, CD Rom y Mac.

MERIT SOFTWARE

La fuerza del CD-ROM

Merit Software es una compañía que lleva poco tiempo en nuestro país y muchos son sus lanzamientos para los próximos meses. Comenzamos por «The Psychotron». Es una aventura policiaca con imagen real, tan real que os parecerá estar viendo una película de misterio. El argumento gira en torno a una máquina, el Psicotrón, que la K.G.B. ha desarrollado para influir los pensamientos de la gente. «Fighter Wing» será un simulador de vuelo en SVGA, permite hasta resoluciones

de 800x600 pixels, al que se podrá jugar en red, hasta 16 personas. «The Fortress of Dr. Radiaki» será un juego de humor y acción en el estilo de las películas "gore".

MICROPROSE

Aviones, tanques, ciudades...

Microprose sigue en pie de guerra con todos los medios de locomoción que encuentran. Esta temporada le toca el turno a los tanques con «1944 Across the Rhine». En este programa comandaremos cualquier tanque entre los cuatro modelos disponibles que batallaron en Europa desde la invasión aliada hasta la caída de Berlín. El aire también es un medio que Microprose domina y en lugar de dedicarse a los ultramodernos cazas nos llevarán a los mandos de un dirigible en «Zeppelin Giants of the sky». También encontraremos simulación estratégica con «Transport Tycoon». Lo mismo de la simulación deportiva, campo en el que disfrutaremos con «Ultimate Football». «Breakthru!» es un nuevo programa diseñado por el creador del Tetris y nos traerá toda la adicción del legendario juego. Y, para terminar, «Tinhead», un cartucho para Mega Drive y Super Nintendo, que pueden hacer buenos arcades.

MICROVALUE-FLAIR

Arcades mágicos

Un simpático conejo con chistera es el protagonista de «Whizz», un arcade mágico que Flair pretende sea el nuevo héroe del mundo de los videojuegos. El lanzamiento de «Whizz» se hará en formato para Pc, CD Rom, Amiga, CD 32, Super Nintendo y Mega Drive. Más adelante podremos ver «Paradox, an adventure in time». Se trata de las andanzas de una bella muchacha por todas las épocas de la humanidad en el más puro estilo de aventura gráfica al estilo clásico. «Paradox, an adventure in time» saldrá para Pc y CD Rom.

Por último, «Soccer Superstars» es el programa de fútbol con el que Flair piensa competir con la enorme colección de productos similares que surgió a raíz del mundial USA. Cualidades tiene para colocarse en buen nivel. Saldrá en Amiga, Pc y CD Rom.

HARVESTER


«HAVESTER» MERIT SOFTWARE

Con «Harvester» el horror está garantizado. La trama de este CD Rom nos traslada a una ciudad en la que el protagonista despierta totalmente amnésico. Tiene una familia, incluso una novia que no reconoce como propias. Entonces comienza a surgir lo misterioso. Encuentras una calavera y unos restos humanos a los pies de tu cama...¿un asesinato?

Un CD Rom repleto de animaciones renderizadas en 3D, con unos gráficos de infarto, y con una trama apasionante. Estamos deseando verlo terminado, algo que sucederá con casi total seguridad antes de final de año.

MILLENNIUM

De la mano de la BBC

El programa estrella de Millennium tiene un protagonista de excepción: «Mr. Blobby». Este globuloso personaje está sacado de un programa infantil de la BBC y aparecerá en forma de arcade de plataformas para Amiga, CD32, Pc y CD Rom.

«Vital Light» es un juego desarrollado en... España. Sí, se trata de un arcade de habilidad pensado originalmente para Amiga por un grupo de programación español que se tuvo que ir a hacer las «inglaterras». «Vital Light» saldrá en Amiga, CD32 y Pc Windows.

«Master Axe» será un juego de lucha estilo «Street fighter» para Amiga y «Pinkie» un arcade de plataforma también para la máquina de Commodore.

MINDSCAPE

Apuesta educativa

El término "edutainment" tiene difícil traducción al castellano. Es la mezcla de educativo y entretenimiento, son programas que divierten y educan a la vez. Y están de moda. Mindscape era un buen ejemplo de que el "edutainment" está a la orden del día. Comenzamos por los productos de ese tipo y entre ellos destacaremos: «Warplanes: Moderno fighting aircraft vol. I y vol. II», «Prehistoria», «The Animals», la serie «Mario teaches...», que cuenta con la friolera de cinco títulos, y «20th Century Almanac». Todos estos programas sólo están disponibles en CD Rom.

En lo referente a juegos empezamos con «Star Wars Chess», juego de ajedrez en Mega CD, «Val D'Isere», juego de esquí para Super Nintendo, «Legions: Conquest and diplomacy in the Ancient World», estrategia para Pc y MPC, «Space Academy», un juego de acción y habilidad con perspectiva isométrica para Pc y CD Rom, «Alien Olympics», deportes extraterrestres para Pc y CD Rom, «Superski Pro», deportes en la nieve para Pc y CD Rom, «Pac in time», enésima entrega de Pacman en Super Nintendo y Game Boy, «NCAA football», fútbol americano para Super Nintendo, «U.S.S. Ticonderoga», simulación naval para CD Rom, «Metal marines», acción y estrategia para Windows, «Al Unser Jr.», juego de carreras de coches para Super Nintendo, «Baldy», estrategia y habilidad para Pc y CD Rom, y «Thunder in paradise», arcade para Super Nintendo basado en una serie de TV del conocido Hulk Hogan.

Por último hablaros de un proyecto ultrasecreto de Mindscape que unirá música rock, ciberespacio y alta tecnología. Su nombre «Total Distortion». Atentos.

MIRAGE

Acero contra acero

Mirage es la compañía que ha creado «Rise of the Robots» y aunque Time Warner es la encargada de la distribución del programa a nivel mundial, es Mirage quien mostraba en el show el programa en sus diferentes versiones. «Rise of the robots» está previsto en Pc, CD Rom, Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, 3DO, Amiga, CD32, CD-i y Coin-op.

NINTENDO

Un mono de lo más mono

Nintendo este año tenía un enorme stand en el que mostraba sus próximas superproducciones. Especial importancia recibía la nueva super consola que Nintendo ha estado desarrollando el último año junto a Silicon Graphics. Su primer y provisional nombre, Project Reality, ha sido ya desechado y parece que el definitivo será Ultra 64. ¿El hardware? No aparece por ningún sitio pero parece que ya existe. Mientras Nintendo se decide a mostrarlo abiertamente siguen trabajando en el resto de las máquinas disponibles.

En breve tendremos «Donkey Kong Country», un nuevo programa con gráficos creados mediante Silicon Graphics, «Ducktales 2» para Game Boy, «Donkey Kong», también para Game Boy, «Secret of Mana» para Super Nintendo, «Space Invaders» para Game Boy, «Soccer» para Game Boy, «Stunt Race FX» para Super Nintendo, «Gallery 5» para Game Boy y «Super Metroid» para Super Nintendo.

NOVALOGIC

Voxels a toda máquina

Novalogic continúa utilizando su técnica Voxel Space, ¿os acordáis de Comanche?, para desarrollar nuevos juegos. El primero será «Armored Fist», una simulación de tanques en tres dimensiones y que aparecerá en breve.

Pero lo que de verdad era novedad era «Hardwired». Ambientado en una novela del escritor de ciencia ficción Walter Jon Williams, quien está colaborando activiamente en su desarrollo, el programa nos coloca en un futuro en el que el mundo está formado por ciudades estado. El protagonista trafica con tecnología de una a otra. y lo hace mediante un Hovercraft. Guiarlo será, no lo dudéis, la parte del juego más impresionante. Más Voxel por parte de Novalogic en breve.

OCEAN

Más allá del infierno

Ocean prepara su asalto a las navidades del 94 y los primeros meses del 95 con bastantes fuerzas. Lo primero que vamos a destacar es «Iron Angel», un simulador de vuelo futurista para CD Rom en el que es posible volar, libremente, sobre cualquier lugar del planeta, desde Londres hasta Tokio, e incluso llegar a la Luna. Y aunque algunos no nos crean «Inferno» ya está terminado. Encontraréis amplia información sobre él en este número.

«Central Intelligence» será un programa de estrategia en CD Rom en el que tendremos que derrocar a todo un gobierno. Asimismo, Ocean prepara una compilación en CD Rom de los productos de D.I.D.; incluirá «F-29 Retaliator», «Robocop 3» y «Epic». «Kid Chaos» será un arcade de plataforma para Amiga y CD 32. En lo referente a consolas iniciamos la andadura con «Mr. Nutz» para Mega Drive, «Alien Olympics» para Game Boy, «Jungle Strike» y «Desert Strike» para Game Boy, «Theme Park» para Super Nintendo, «The Shadow», conversión de la película de aventuras del mismo nombre, para Super Nintendo, «Michael Jordan Adventure:Chaos in the windy city» y «Syndicate» para Super Nintendo, «Manchester United championship soccer» para Super Nintendo, «Jelly Boy Wobbles» para Game Boy y Super Nintendo, y «Shaq Fu» para Super Nintendo.

PSYGNOSIS

Más lemmings

¿Cómo?, ¿Qué no os habíais enterado? Pues es cierto, «Lemmings 3» está al caer. Esta tercera parte del clásico juego incluye lemmings en tres dimensiones. Y, por supuesto, muchos más puzzles. «All new world of Lemmings» es el nombre oficial del juego y saldrá en Pc, CD Rom, Amiga y 3DO. Los poseedores de otras máquinas deberán conformarse con «Lemmings 2 The tribes» que aparecerá en Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy.

Más juegos. «Flink» será un arcade gráficamente revolucionario que aparecerá para Mega Drive. «Super Dropzone» es la versión para Super Nintendo del clásico «Dropzone»

COLONIZATION


«COLONIZATION» MICROPROSE

Sid Meier es el nombre del programador, la mente pensante, detrás del clásico y prestigioso «Civilization». También Mr. Meier fue la persona que desarrolló «Railroad Tycoon». Pues este genial programador ha trabajado duro para diseñar lo que es la segunda parte de «Civilization». Su nombre es «Colonization» y en el programa deberemos conseguir que toda una nación funcione, desde sus inicios hasta su propia declaración de independencia. ¿Nunca os ha apetecido ejercer de padres de la patria? Con «Colonization» lo conseguiréis sin riesgo. ¿Qué os parece una estatua con vuestro nombre?

de Commodore 64. «Zonked!» será un juego de inteligencia con la friolera de 120 niveles. Saldrá en Pc y Amiga. «The Ring Cycle», para CD Rom, está siendo diseñado por el conocido Mike Singleton y es la primera parte de una trilogía basada en la mitología teutona y que incluye gráficos renderizados en 3D. «Novastorm», conocido antes como «Scavenger 4», es un arcade para CD Rom y Mega CD con gráficos renderizados e imágenes de video a pantalla completa. «Discworld», por último, será una aventura basada en una colección de libros de humor situados en un mundo fantástico. Un juego muy divertido que aparecerá en Pc y CD Rom.

DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS


«DRAGON LORE» MINDSCAPE

Con la base de una fantástica e interesante leyenda Cryo y Mindscape han desarrollado un juego en CD Rom y perspectiva tridimensional.

Los gráficos del programa han sido diseñados con ordenadores Silicon Graphics y el aspecto visual del producto es verdaderamente impresionante. El protagonista del juego, Werner, debe convertirse en caballero de la orden de los dragones y enfrentarse al tirano de turno. «Dragon Lore» está conceptuado como una mezcla de aventura y rol y seguro que os cautivará. Como a nosotros.

RENEGADE

Pocos juegos

Renegade sólo tenía tres programas previstos para esta campaña. El primero de ellos es quizás el más interesante. Su nombre es «The flight of the Amazon Queen» y será una aventura gráfica en el estilo de Indiana Jones. La jungla y una civilización perdida en el Amazonas son los protagonistas de esta divertida historia diseñada en forma de comedia. «Sensible World of soccer» saldrá sólo para Amiga y Atari ST. Es una nueva revisión del clásico «Sensible Soccer». Por último, «Ruff and Tumble» será un arcade de plataformas del que todavía sabemos muy poco. En principio parece que sólo saldrá para Amiga y ST.

SALES CURVE INTERACTIVE

La vuelta del jardinero asesino

S.C.I. estaba entregada "virtualmente" a su nuevo programa de la serie «El Cortador de cesped». «Cyberwar» aparecerá en tres CDs para Pc y en otros tantos para Mac. El programa incluye imágenes de la película, diez juegos diferentes y una banda sonora creada por Steve Hillage.

Pero no sólo de jardineros vive S.C.I. así que su próximo juego ya tiene nombre: «Death machine». «Death Machine» será un arcade robótico en tres dimensiones, un juego de acción en el que controlaremos toda una colección de robots asesinos. Aparecerá para CD Rom, Mac CD Rom, Sega Saturn y PSX.

Para terminar, «Mr. Tuff» en Super Nintendo, Mega Drive y Mega CD; un arcade de plataformas con un metálico protagonista de lo más simpático. ¡Ah! Nos olvidábamos de comentaros que «The Lawnmower man» también hará su inauguración en Mega CD.

SIERRA

Las sagas sin fin

Sierra on Line tiene uno de los catálogos más extensos del mercado. Tanto la propia compañía como sus asociadas, Dynamix y Coktel Vision, presentaron en el show una enorme cantidad de juegos.

«Space Quest 6», «King's Quest VII» abrirán el camino de las sagas hacia nuevos productos como «Phantasmagoria», una terrorífica historia que ha diseñado Roberta Williams. Pero las aventuras gráficas no son únicamente el campo en el que Sierra se mueve. Ejemplos claros son dos nuevos juegos procedentes de la filial francesa de la compañía, Coktel Vision. El primero de ellos sigue la misma línea de los conocidos «Goblins» y se llama «Woodruff and the schnibble of azimuth». El segundo continúa la herramienta desarrollada para «Lost in time» y su nombre será «Lost in town». Dynamix, por su parte, prepara un simulador de submarinos que posee unos gráficos realmente espectaculares. Se trata de «Aces of the deep». «Battledrome» será un juego de batalla en el que controlaremos unos gigantescos robots articulados mediante una perspectiva tridimensional. «Earthsiege» es la réplica al anterior pero para ordenadores más potentes ya que cuenta con imágenes renderizadas y vídeo a pantalla completa. La serie «Front page sports...» inaugura una nueva temporada esta vez de «baseball». «Lode Runner», un juego clásico entre los clásicos, también hará su "rentree" de la mano de Dynamix, listo para afrontar con su nuevo «look» el siglo que se avecina. La epopeya espacial nos llegará con «Alien legacy», una mezcla de aventura y arcade situada en un lugar más allá de las estrellas. Y dejamos aquí a Sierra, no sin antes comentaros que la gran mayoría de los juegos estarán únicamente en CD Rom.

SONY

La carga de la multinacional

Sony en cuestión de consolas lleva un amplio catálogo para los próximos meses. Nombres de juegos que seguro todos estábais esperando: «Addams Familiy values»

ECSTATICA


«ECSTATICA» PSYGNOSIS

Si hablamos de juegos en 3D casi todo el mundo piensa o en imágenes renderizadas o en imágenes construidas a base de polígonos. El sistema más sencillo para hacer programas de gran tamaño es diseñar un mundo poligonal, como el de casi todos los simuladores de vuelo o el de la serie «Alone in the Dark». Pues Psygnosis nos hará en breve olvidarnos de los ángulos rectos. «Ecstatica» es una aventura, muy en la línea del super éxito de Infogrames que antes hemos citado, pero en la que los personajes están creados a base de elipsoides. O sea a base de bolas matemáticas, curvas, objetos redondos... o como lo queráis llamar. El resultado es un aspecto gráfico tremendamente real, si le añadimos una trama muy atrayente, el resultado es «Ecstatica». La nueva bomba de Psygnosis.

para Mega Drive y Super Nintendo, «Shut Up and Jam» para Super Nintendo, «Beastball» para Super Nintendo, «Brett Hull Hockey» para Super Nintendo, «Battletech» para Mega Drive, «3 Ninjas Kick back» para Super Nintendo, Mega Drive y Mega CD, «Double Dragon V» para Super Nintendo y Mega Drive, «Elite» para Mega Drive y Super Nintendo, «ESPN Baseball» para Super Nintendo, Mega Drive y Mega CD, «The Flintstones» para Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy, «Flashback» para Mega CD, «Mary Shelley's Frankenstein» para Mega Drive, Super Nintendo y Mega CD, «Jurassic Park 2» para Super Nintendo y Game Boy, «Jungle Strike» para Super Nintendo, «Arcade's Zone legend» para Super Nintendo, «Mighty Max» para Mega Drive y Super Nintendo, «MIckey Mania: The timeless adventures of Mickey Mouse» para Mega Drive, Super Nintendo y Mega CD, «Micromachines» para Super Nintendo y Game Boy, «Super Morph» para Super Nintendo, «Mega Turrican» para Mega Drive, «Radical Rex» para Super Nintendo y Mega Drive, «Super off road» para Mega Drive, «Troy Aikman NFL Football» para Super Nintendo y Mega Drive, «Vortex» para Super Nintendo y «X Kaliber 2097» para Super Nintendo. Ya podéis respirar. ¿Os ha parecido poco?

TEAM 17

Un equipo que no descansa

AUTUMN 94

Muchas novedades tenían los chicos de Team 17, y muy jugosas. Comenzamos por lo primero que verá la luz: «Project X» y «Arcade Pool».

El primero es un arcade de acción trepidante que los usuarios de Amiga conocen muy bien y que ahora aparecerá en Pc. El segundo es un juego de billar concebido para que nos divirtamos y no para que nos convirtamos en ases de ese matemático deporte.

Entre los programas que en los próximos meses saldrán de la factoría Team 17 estarán también «Super Stardust», una nueva versión para Amiga del clásico «Asteroids», «King of Thieves», un juego arcade-estrategia para Amiga y CD Rom ambientado en la Inglaterra medieval, «Ultimate Body Blows», la versión CD Rom del genial juego de lucha, «Kingpin Bowling», un simulación de bolos que encantaría a Pedro Picapiedra, «Superfrog», un arcade plataformas que ahora viene en versión Pc, «Overdrive», carreras de coches para Pc y Amiga con perspectiva aérea y scroll multidireccional, y «All Terrain Racing», más carreras pero en esta ocasión con perspectiva isométrica y sólo para Amiga.

Para mucho más adelante, Septiembre del próximo año, están previstos tres títulos: «Witchwood», «Team 17 Pinball» y «Off Road Racer». Poco os podemos decir de ellos excepto que estamos seguros de que serán tan buenos como todos los juegos de esta compañía.

TIME WARNER INTERACTIVE

El despertar de la máquina

«Rise of the robots» era, como ya os comentábamos antes, básicamente el stand de Time Warner. Este juego de lucha entre enormes robots será uno de los juegos más importantes de los próximos meses.

Pero no sólo de robots vive Time Warner así que pasemos sin más dilación al resto de sus juegos: «Pga Tour Golf II» y «Road Rash II» para Game Gear, «Return to Ringworld», más ciencia ficción de Larry Niven en forma de aventura gráfica y CD Rom, «Thumbellina» y «Peter and the wolf», versiones en CD Rom y Mac CD de dos populares cuentos infantiles, «Generations lost», arcade de plataformas para Mega Drive, «Mega SWIV», arcade para Mega Drive, y «Red Zone», más arcade para Mega Drive.

TITUS

Apuesta por las consolas

Titus presentó pocos productos en el show, de hecho no contaban con stand propio pero mostraban en uno "prestado", sus productos a todos aquellos interesados. Y allí pudimos ver «Ardy Lightfoot», un arcade de plataformas para Super Nintendo, «Barinies», habilidad y destreza en un cartucho de Super Nintendo, «Prehistorik Man», el clásico «Prehistorik» revitalizado para Game Boy, «Monster Max», un juego de habilidad para Game Boy con perspectiva isométrica y «Virtua Chess», un programa de ajedrez con un 2300 ELO en SVGA para Pc y Windows.

UNDER A KILLING MOON



«UNDER A KILLING MOON» ACCESS

Access es una compañía americana distribuida en el Reino Unido por U.S. Gold y en el stand de esta última se podía ver «Under a killing moon». Este CD, más bien estos CDs porque parece que la versión definitiva será en cuatro compactos, es más bien una película interactiva que un videojuego. Esta protagonizado por actores de la talla de Margot Kidder, Brian Keith y Russell Means y la trama nos traslada a un San Francisco en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Seremos el detective Tex Murphy y nos ocuparemos de un extraño caso. Imágenes renderizadas y cine se mezclan en este magnífico juego al que tendréis que estar muy atentos.

U.S. GOLD

Programas de todo tipo

U.S. Gold era una fiesta, no tanto por lo enorme de su stand sino por la cantidad de juegos que preparan para estos meses que nos quedan del 94 y los primeros del 95.

Iniciaremos nuestra andadura con «Delta V», un juego de carreras espaciales en SVGA que aparecerá en Pc y CD Rom, continuamos el paseo con «Dominus», estrategia tridimensional en un mundo de fantasía para Pc y CD Rom, «Realms of Arkania: Star Trail», rol medieval y mágico para Pc y CD Rom, «PowerDrive», un juego de carreras de coches con perspectiva aérea para Pc y CD Rom, «Zephyr», combates mediante hovercrafts en 3D en el siglo XXIV para Pc y CD Rom, «Hurricanes», un arcade basado en una serie de TV para Mega Drive, Game Gear y Super Nintendo, «World Cup Golf», gráficos en alta resolución y vídeo real a pantalla completa para CD Rom y CD 32, «James Pond 3: Operation Starfish», sin palabras para Super Nintendo y Game Gear, «Super Street Fighter II», un juego que no necesita presentación en versiones Pc, CD Rom y Amiga, «Hammer of the gods», un juego de rol para Pc, «World of Xeen», una nueva parte de la saga de Xeen únicamente en CD Rom, «Spectre VR», un juego de lucha tridimensional pensado para participar hasta ocho personas simultáneamente conectados en red, saldrá para Pc, CD Rom, Mac y Mac CD, «Heroes of might and magic», juego de rol para Pc, y «iron Cross», un programa de estrategia para Pc y CD Rom.

Para finalizar, hablaros brevemente de tres curiosos productos en CD Rom que no pueden calificarse como juegos ni como educativos, el "edutainment" ataca de nuevo, sino como algo distinto y difícil de definir. Son «Wolf», sobre la vida de los lobos, «The Journeyman project Turbo» y «Radio-Active».

VIRGIN

Imágenes del futuro

Virgin, otro de los grandes nombres de la industria también prepara su asalto a este último cuarto del año.

Muchos juegos previstos para todos los formatos, tantos que no vamos a poder hacer más en muchos casos que nombrarlos. Empezamos por «Aladdin» que estará disponible en Amiga y PC en breve, «Cannon Fodder» pasará a Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD y CD 32.

«The Pagemaster», versión computerizada de la película del mismo tipo protagonizada por Macaulay Caulkin y Christopher Lloyd, aparecerá en Game Boy y Super Nintendo. «Dino Dini's Soccer» seguro que no necesita presentación en sus versiones para Mega Drive y Super Nintendo. Al igual que «The Lion King» que podremos ver en Super Nintendo, NES, Game Boy, Amiga y Pc del que os hablamos más ampliamente en este mismo número.

«Earthworm Jim» saldrá en Super Nintendo y Mega Drive. «Jimmy White's Whirlwind snooker» verá la luz en Mega Drive. «Another World I and II: the second beginning» aparecerá en Mega CD. «Links: The challenge of golf» podremos verlo en Mega CD, al igual que «Juice». «KA 50 Hokum» es un simulador de vuelo para Pc con unos estupendos gráficos en SVGA y posibilidad de volar en seis modelos distintos de helicóptero. «XI Hour» será el nombre de la continuación de «7th Guest», vendrá en tres CDs o sea que os podéis hacer una idea de lo que nos espera. «Iron Assault» es una simulación de guerra que aparecerá en CD Rom. «Nascar racing» será un juego de carreras también para Pc. «Lost Eden» aparecerá en CD Rom y será una aventura con gráficos renderizados y una apasionante trama prehistórica.

«Cannon Fodder 2» es la inevitable segunda parte del fantástico juego de guerra que causó sensación hace unos meses y es la introducción a «Sensible Golf». Los dos para Amiga y Pc. «Kyrandia book three: Malcolm's revenge» será la tercera parte de Kyrandia y aparecerá sólo en CD Rom con gráficos en tres dimensiones. «Command and conquer» será un juego de estrategia y arcade para CD Rom. Y. para el final, la bomba. «Doom 2: Hell on Earth» será distribuido por Virgin por lo que es posible que, ¡al fin!, tengamos la oportunidad de apreciar el trabajo de la gente de ID dentro de nuestras fronteras.

Como noticia extra os comentaremos que Virgin ha creado una división que denomina "Sound and Vision" destinada a crear productos multimedia con un interés cultural y educativo. Sus primeros lanzamientos serán «One world atlas», «Virgin's One tribe», «Frantic factory» y «Dinoauts». Programas todos ellos en CD Rom.

J.G.V./F.D.L.

CREATURE SHOCK



«CREATURE SHOCK» VIRGIN

Perdida en una nave espacial, atrapada en un planeta vivo y con un láser como única arma es como encontraréis a la protagonista de «Creature Shock». Se trata de un juego en CD Rom con perspectiva tridimensional y gráficos renderizados que dejó a los corresponsales de esta revista totalmente asombrados. La suavidad de sus movimientos, las escenas cinemáticas que se suceden en los momentos importantes del juego, las texturas de las extrañas criaturas con las que enfrentarse... todo junto nos hará sentir como si estuviéramos allí de verdad. «Creature Shock» es una bomba. Todo un señor programa.

UNA ODISEA EN EL ESPACIO

PREVIEW

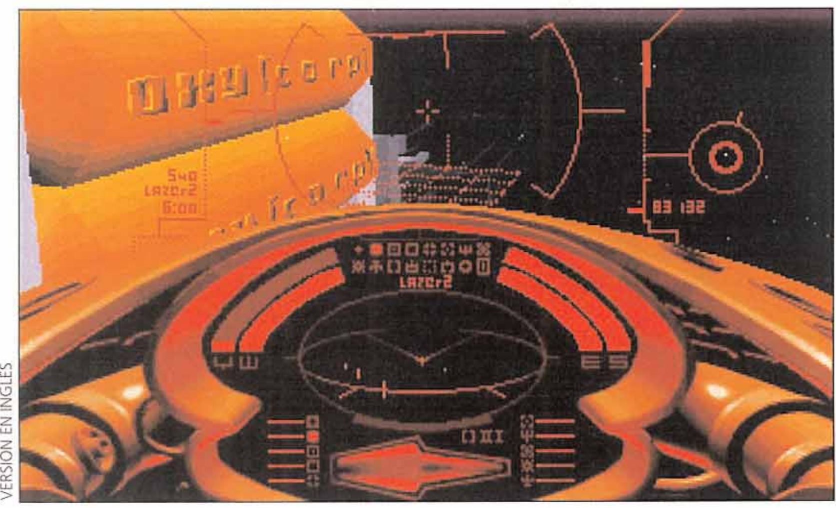
Es la Joya de la Corona del imperio Ocean. Como si de una princesa caprichosa se tratase, nos ha tenido en vilo durante largo tiempo, dilatando su presencia entre nosotros hasta que estuviese perfecta. Ha esperado para hacer una entrada triunfal. Y lo va a conseguir.

INFERNO

Sean 94



La enorme cantidad de animaciones que ofrecerá la versión CD-ROM de «Inferno» es, sin lugar a dudas, uno de los aspectos más atractivos del programa.



La versión final del juego contará con cerca de setecientas misiones diferentes, desde las de reconocimiento hasta las de aniquilación masiva de naves y bases enemigas.

- **OCEAN/DID**
- **En preparación: PC, PC CD ROM**
- **SIMULADOR DE COMBATE**

La princesa de Ocean nos transportará como por arte de magia a la más vasta epopeya espacial jamás relatada. Un mundo más allá de la imaginación en el que las dos caras de la moneda se enfrentan en una lucha titánica por el dominio del universo. Un mundo en el que los rexxon ansían venganza y poder. El mundo de «Inferno».

El anuncio de que la odisea de los supervivientes del genocidio rexxon tendría una continuación, confesémoslo, llegó a alterar nuestro sistema nervioso.

«Epic» fue uno de los mejores programas que aparecieron hace un par de temporadas y, pensar en la simple posibilidad de disfrutar de nuevas aventuras espaciales resultaba realmente delicioso.

Unos cuantos rumores, unos desacuerdos sobre el nombre final del producto y, antes de que nos diéramos cuenta, todos empezábamos a hablar de «Inferno» como si ya lo tuviéramos aquí. Pero retoques y ajustes continuos no acababan de finalizarse y el retraso aumentaba. Una odisea comparable a la que el propio «Epic» ofrecía. Sin embargo todo llega en esta vida, e «Inferno» no iba a ser una excepción. Y, aunque cuando leáis estas líneas todavía no estará en la calle, hemos tenido el privilegio de contemplar una versión casi definitiva de este esperado juego, y nuestra afirmación es tajante: «Inferno» es uno de los mejores simuladores espaciales de combate que hemos tenido la oportunidad de ver.

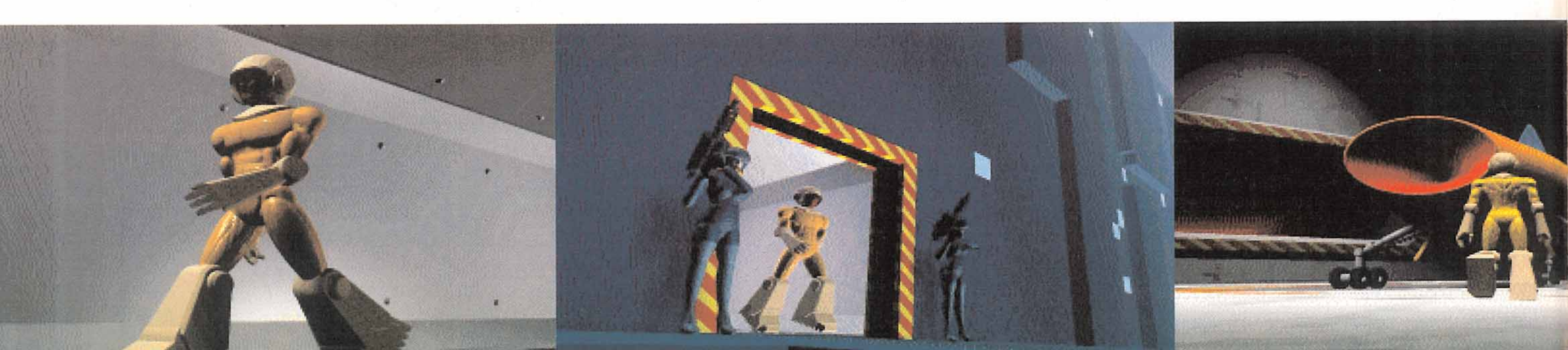
LA EPOPEYA CONTINÚA

Es muy difícil llegar a hacerse una idea mínimamente aproximada, de lo que contendrá este programa si únicamente damos un mero vistazo a sus principales características. Pero quizá con unos cuantos datos os podamos ayudar un poco. Baste decir que la versión CD-ROM a la que hemos tenido acceso pondrá a nuestra disposición, entre otras muchas cosas, cerca de cuarenta y cinco minutos de audio, varias decenas de megas de animaciones, más de cien naves enemigas todas ellas diferentes y setecientas misiones para no dejar ni un solo rexxon vivo. Sí, hemos dicho setecientas.

Bien, ahora ya estáis en antecedentes pero, y del juego, ¿qué? «Inferno» ofrecerá un desarrollo "típico" de la acción, en la que siempre nos encontraremos a bordo de una astronave de combate con la que deberemos cubrir diversos objetivos en diferentes planetas. Sin embargo, este desarrollo no será lineal, ya que existirán tres modos distintos de llevar a cabo el juego, desde el arcade puro en fases independientes, hasta llegar a la aventura completa, cuya meta será conseguir la victoria total.

EL DOMINIO DE LA TÉCNICA

Gráficamente, los programadores de D.I.D. han llegado a la madurez que ya se intuía pronta en «T.F.X». La ingeniería y técnica 3D utilizada en «Inferno» podríamos calificarla, sin temor a equivocarnos de genial; a su vez, ésta permite una elevadísima velocidad de la práctica totalidad de los diseños que los artistas gráficos han realizado para el juego. Las animaciones de los personajes, sin embargo, se han efectuado siguiendo técnicas distintas, como el render y la digitalización de modelos a escala, y



UNA ODISEA EN EL ESPACIO

PREVIEW

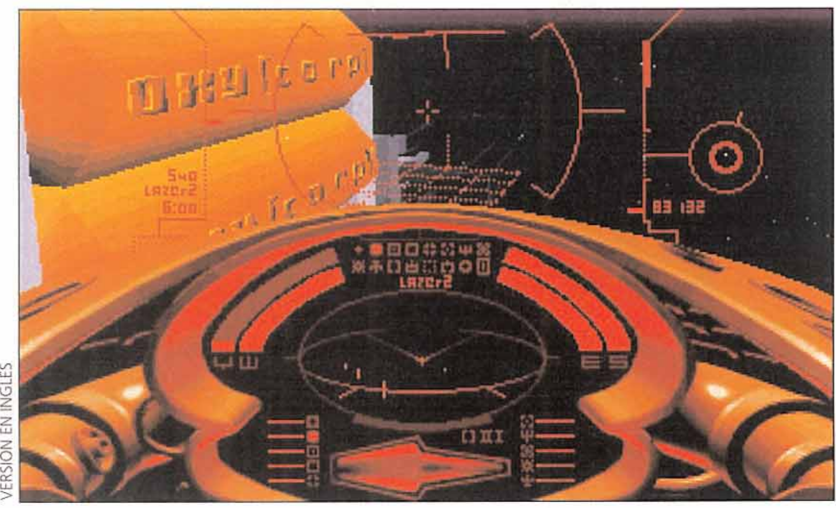
Es la Joya de la Corona del imperio Ocean. Como si de una princesa caprichosa se tratase, nos ha tenido en vilo durante largo tiempo, dilatando su presencia entre nosotros hasta que estuviese perfecta. Ha esperado para hacer una entrada triunfal. Y lo va a conseguir.

INFERNO

Sean 94



La enorme cantidad de animaciones que ofrecerá la versión CD-ROM de «Inferno» es, sin lugar a dudas, uno de los aspectos más atractivos del programa.



La versión final del juego contará con cerca de setecientas misiones diferentes, desde las de reconocimiento hasta las de aniquilación masiva de naves y bases enemigas.

- OCEAN/DID
- En preparación: PC, PC CD ROM
- SIMULADOR DE COMBATE

La princesa de Ocean nos transportará como por arte de magia a la más vasta epopeya espacial jamás relatada. Un mundo más allá de la imaginación en el que las dos caras de la moneda se enfrentan en una lucha titánica por el dominio del universo. Un mundo en el que los rexxon ansían venganza y poder. El mundo de «Inferno».

El anuncio de que la odisea de los supervivientes del genocidio rexxon tendría una continuación, confesémoslo, llegó a alterar nuestro sistema nervioso.

«Epic» fue uno de los mejores programas que aparecieron hace un par de temporadas y, pensar en la simple posibilidad de disfrutar de nuevas aventuras espaciales resultaba realmente delicioso.

Unos cuantos rumores, unos desacuerdos sobre el nombre final del producto y, antes de que nos diéramos cuenta, todos empezábamos a hablar de «Inferno» como si ya lo tuviéramos aquí. Pero retoques y ajustes continuos no acababan de finalizarse y el retraso aumentaba. Una odisea comparable a la que el propio «Epic» ofrecía. Sin embargo todo llega en esta vida, e «Inferno» no iba a ser una excepción. Y, aunque cuando leáis estas líneas todavía no estará en la calle, hemos tenido el privilegio de contemplar una versión casi definitiva de este esperado juego, y nuestra afirmación es tajante: «Inferno» es uno de los mejores simuladores espaciales de combate que hemos tenido la oportunidad de ver.

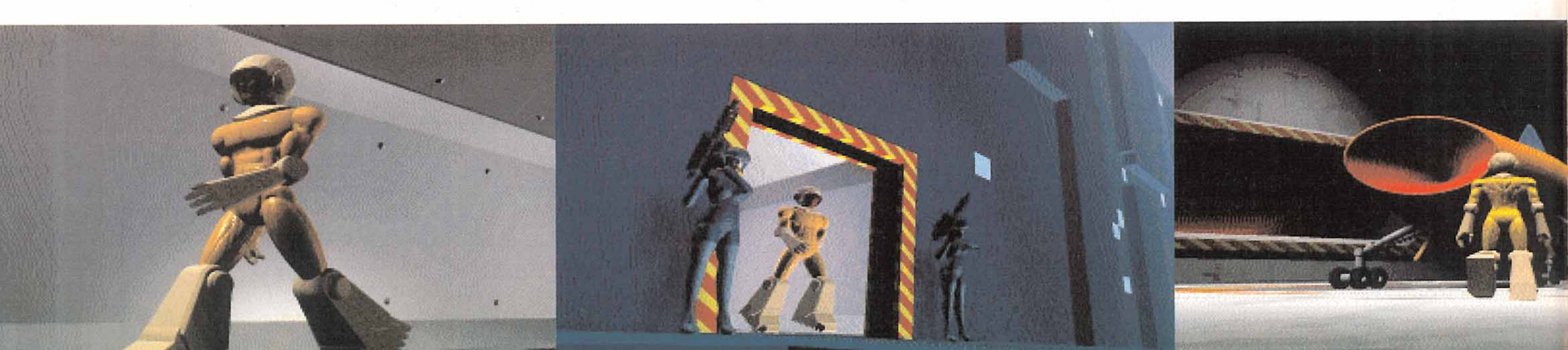
LA EPOPEYA CONTINÚA

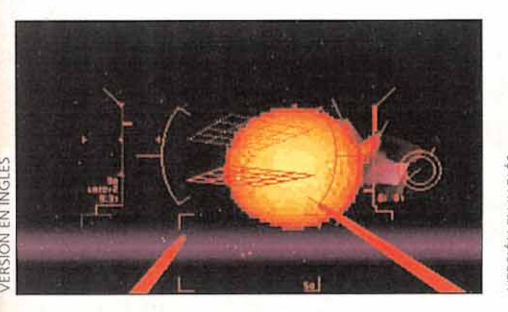
Es muy difícil llegar a hacerse una idea mínimamente aproximada, de lo que contendrá este programa si únicamente damos un mero vistazo a sus principales características. Pero quizá con unos cuantos datos os podamos ayudar un poco. Baste decir que la versión CD-ROM a la que hemos tenido acceso pondrá a nuestra disposición, entre otras muchas cosas, cerca de cuarenta y cinco minutos de audio, varias decenas de megas de animaciones, más de cien naves enemigas todas ellas diferentes y setecientas misiones para no dejar ni un solo rexxon vivo. Sí, hemos dicho setecientas.

Bien, ahora ya estáis en antecedentes pero, y del juego, ¿qué? «Inferno» ofrecerá un desarrollo "típico" de la acción, en la que siempre nos encontraremos a bordo de una astronave de combate con la que deberemos cubrir diversos objetivos en diferentes planetas. Sin embargo, este desarrollo no será lineal, ya que existirán tres modos distintos de llevar a cabo el juego, desde el arcade puro en fases independientes, hasta llegar a la aventura completa, cuya meta será conseguir la victoria total.

EL DOMINIO DE LA TÉCNICA

Gráficamente, los programadores de D.I.D. han llegado a la madurez que ya se intuía pronta en «T.F.X». La ingeniería y técnica 3D utilizada en «Inferno» podríamos calificarla, sin temor a equivocarnos de genial; a su vez, ésta permite una elevadísima velocidad de la práctica totalidad de los diseños que los artistas gráficos han realizado para el juego. Las animaciones de los personajes, sin embargo, se han efectuado siguiendo técnicas distintas, como el render y la digitalización de modelos a escala, y















Uno de los puntos más cuidados del juego ha sido la velocidad en la acción, sobre todo en los los combates, contando además con la ayuda de distintas posiciones de cámara, para no perdernos el más mínimo detalle de los mismos.

Las opciones automáticas de juego, como el abordaje de las naves Rexxon, ayudarán a familiarizarse con las distintas maniobras que se pueden realizar, hasta que lleguemos a dominar completamente la navegación de nuestra nave.

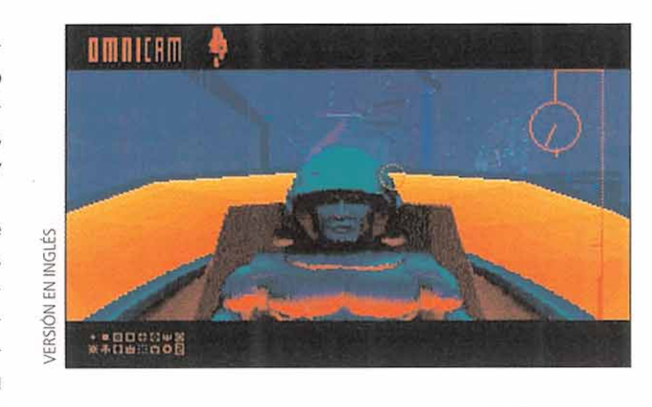
su posterior retoque sobre el ordenador. En conjunto, un trabajo muy laborioso que sitúa visualmente a «Inferno» como la más compleja producción de D.I.D y Ocean.

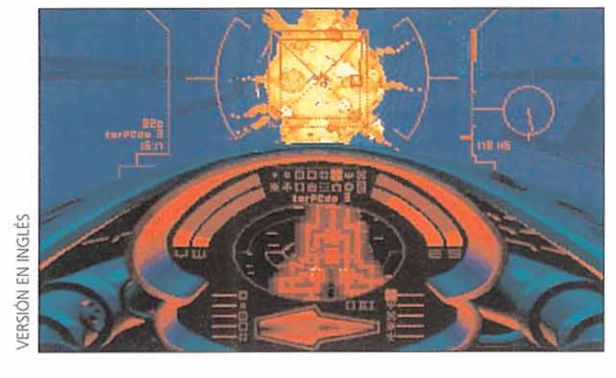
Es fácil pensar, a tenor de este rápido repaso por algunos de los puntos más destacables del programa, que su complejidad también podría llegar a afectar a aspectos tan importantes como la jugabilidad. Sin embargo, esto no será así. Controlar nuestra nave, y hacerse con los mandos de otras muchas será prácticamente como coser y cantar.

La combinación de teclado y joystick resultará ideal, no ya por la importancia de las diferentes vistas en distintas situaciones de combate, en las que la rapidez de reflejos también resultará vital, sino también por la inmediata disponibilidad de una panoplia de armas que habrá que utilizar con tiento y en los momentos adecuados.

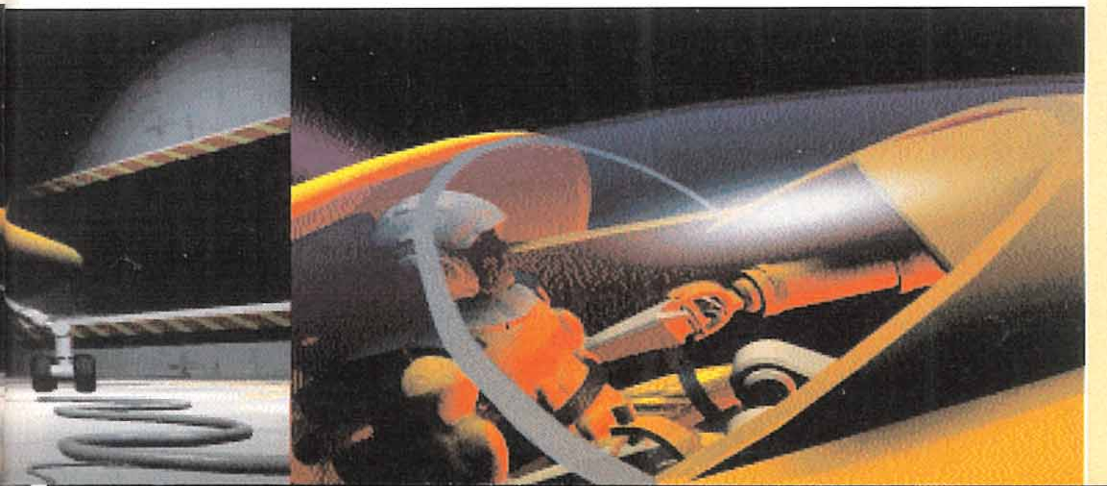
«Inferno» pues contará con todas las papeletas para convertirse en una de las estrellas del momento. Si lo conseguirá o no, ya es algo que decidiréis vosotros pero, nuestro voto, ya casi lo tiene asegurado.

F.D.L.









Shaun Hollywood, Director de Arte de Digital Image Design

"INFERNO no se parece a ningún otro juego"

Junto con Ocean, Digital Image Design o, lo que es lo mismo, D.I.D., es la compañía que ha diseñado «Inferno». Muchos habréis leído algo sobre el tema y creeréis que se trata "únicamente" de la continuación de «Epic», es decir, de «Epic 2». Pero no es así, se trata de mucho más que eso. Es toda una revolución informática en formato CD-ROM. Shaun Hollywood, uno de los artistas encargados del diseño artístico del mismo nos descubre algunos secretos del infierno de Ocean y D.I.D.

MM.: ¿«Inferno» va a salir solamente en CD-ROM o lo podremos ver también en floppy?

S.H.: *El juego saldrá simultáneamente en ambos formatos. La única diferencia es que en disquete se sustituirán las animaciones por gráficos estáticos. En total el programa ocupará únicamente 7 u 8 discos. Bueno, habría que matizar que la versión definitiva para PC CD-ROM saldrá 1 ó 2 semanas antes que la de disquete.*

MM.: ¿Cuál será vuestro siguiente lanzamiento? ¿No creéis que programas tan buenos como «TFX» o «Inferno» llevan al PC al límite de sus posibilidades y os será muy difícil superaros?

S.H.: *Tanto «Inferno» como «TFX» han marcado un hito en la historia de D.I.D. Serán los primeros juegos que hemos desarrollado solamente para PC. Nuestra idea es que estos programas permanezcan en el mercado alrededor de un año. De momento, no puedo adelantar cuál será nuestro próximo proyecto pero estoy seguro que será muy superior tanto a uno como a otro. Estamos estudiando la posibilidad de incorporar nuevas técnicas a nuestros juegos.*

MM.: ¿Qué máquinas habéis empleado para desarrollar este juego?

S.H.: *Hemos utilizado PC y programas como «3D Studio» para los gráficos. Solemos crear en primer lugar editores, que a su vez producen las ambientaciones, los sombreados y todos los efectos derivados de los mismos, los diálogos... Diseñamos una técnica y sus herramientas para poder utilizarlas una y otra vez. Ahora ya hemos creado esos editores y, en nuestros próximos proyectos, nos podremos concentrar en los elementos del juego y olvidarnos un poco de la cuestión técnica.*

MM.: ¿Habéis pensado hacer simuladores en alta resolución? Parece un paso adelante lógico...

S.H.: *En nuestras oficinas ya tenemos las versiones respectivas en alta resolución de «TFX» e «Inferno». Eso redundará en nuestro beneficio y es muy agradable a la vista. Supongo que al final esas versiones saldrán al mercado. Las versiones que tenemos no contienen ningún gráfico bitmap, todas las imágenes están diseñadas en 3D. Es asombroso, el público está ansioso por ver ese tipo de efectos. Una de las preguntas más apasionantes y que todos nos hacemos es: ¿Cuándo saldrá al mercado la segunda generación de ordenadores y consolas? Entonces podremos ver juegos con unos gráficos más detallados que nunca y una calidad técnica que apenas podemos imaginar actualmente. Ése será el momento más adecuado para que se puedan lanzar las versiones en alta resolución de estos juegos.*

MM.: ¿Qué tipo de juego es exactamente «Inferno»? ¿Se trata de «Epic 2», o es un producto totalmente diferente?

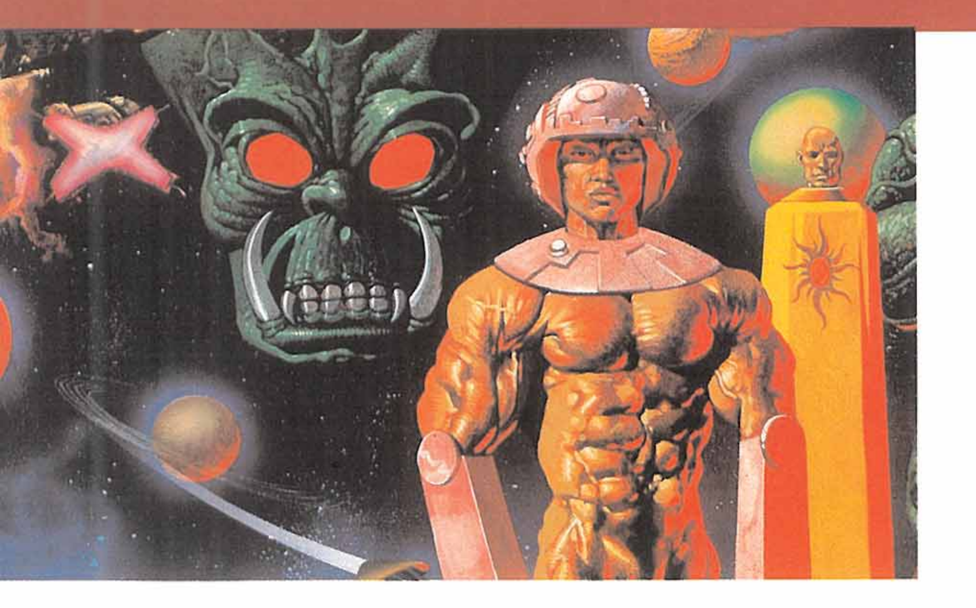
S.H.: *«Inferno» no se parece a ningún juego, y no porque se trate de un programa revolucionario. Aunque tiene algunas semejanzas con «Epic», todos sabemos la acogida que tuvo este juego en Europa. En algunos países fue muy buena y llegó a considerarse como un clásico pero en otros se le tildó de demasiado fácil. En algunas fases de «Inferno», como en la del campo de asteroides, se advierte una gran similitud entre ambos programas. Se puede incluso observar la flota original de «Epic» en el cementerio de naves abandonadas y entrar en la nave nodriza de aquel juego. La idea fue emplear el universo creado en «Epic» pero de una forma muy diferente. Yo diría que son programas muy distintos. «Inferno» tampoco es un juego de comercio espacial al estilo de «Frontier» o «Privateer», es un simulador de combate ambientado en un mundo alienígena hostil.*

MM.: ¿Tenéis la intención de sacar en el futuro discos de misiones para «Inferno»?

S.H.: *En principio no. «Inferno» será un juego completo con su principio y con su correspondiente final. Lo que actualmente estamos deliberando es si vamos a crear una versión especial del programa para jugar en red. Estamos buscando la posibilidad de incluir el modo de dos jugadores o de enfrentar a la Alianza contra los humanos, esto daría lugar a un juego completamente diferente, aunque seguramente usaríamos gran parte de los gráficos que ya tenemos diseñados y que por espacio no podremos emplear en «Inferno».*

Equipo MICROMANIA

LOS PRIMEROS CAMINOS DEL INFIERNO



DESCENDER AL CIELO

Programar un juego no es una tarea fácil. En la misma interviene una gran cantidad de profesionales que continuamente se ven obligados a obrar milagros para que la idea inicial, la que inspiró el programa, se mantenga lo más viva posible. Así, realizar «Inferno» no fue nada sencillo. Primero porque era la continuación de un clásico, es decir «Epic», segundo porque suponía un reto tecnológico muy difícil de alcanzar; tercero porque la historia en la que se inspira, aunque clásica –humanos luchando contra alienígenas–, tenía que parecer muy original y cuarto porque su equipo de programación sabía lo que estaban haciendo, pero no cómo y cuándo iban a acabarlo...

Ocean y D.I.D., a dúo, son los autores de este pequeño milagro que tiene un nombre muy poco celestial y que está dispuesto a ascender a los cielos a aquellos que se hagan con sus alas, o a castigarles a las penas del infierno a los que fallen en su intento.

Manchester es la ciudad inglesa que da cobijo a ambas empresas informáticas. La urbe que estuvo a punto de ser sede olímpica en el año 2000, opta ahora por conseguir una medalla de oro, en la especialidad de software de entretenimiento con «Inferno». Pero los intereses de las dos firmas se unieron anteriormente a la realización de este programa: en «Robocop 3» y «T.F.X.» se vieron las caras y midieron sus fuerzas. Los programadores de D.I.D., únicos manejando una técnica especial de 3D, y los de Ocean, especialistas en el acabado final de los juegos, estaban "condenados" a entenderse para diseñar este juego.

"La tecnología que utiliza D.I.D., a la hora de realizar sus programas no surge de la noche a la mañana, comenta Gary Bracey –quien hace unos días dejó Ocean, pero que ha seguido muy de cerca el proyecto ya que ocupaba el puesto de director de desarrollo en la compañía–. Llevan mucho tiempo trabajando en su técnica de 3D, por esto son los mejores en este área tan específica y complicada.". «Inferno» cuenta con una ingeniería tridimensional que ya demostró su rapidez y suavidad en «T.F.X.». "Es realmente increíble, continúa Mr. Bracey. Volar en las naves de «Inferno» es una sensación tan real como la vida misma, suponiendo que ordinariamente pilotáramos este tipo de vehículo. Cuando nos acercamos a una montaña no sólo la vemos cada vez más cerca, sino que sentimos la textura de su superficie. D.I.D., ha combinado muy bien los elementos de innovación y jugabilidad en «Inferno»."

PERSONAJES ANTAGÓNICOS

La suavidad con la que avanza nuestra arma volante es pasmosa. Parece no detenerse ante nada. Solamente distrae su atención al localizar una nave enemiga. Es entonces cuando conocemos el potencial bélico de nuestro cohete. Pero también descubrimos a nuestro contrario, al que, en un primer momento, habíamos subestimado. Y todo porque en la espectacular presentación de «Inferno» nos lo presentan como un inmenso cúmulo de músculos. "Los dos protagonistas de nuestro programa son los prototipos de 'tipos buenos' y 'tipos malos', comenta Sean Phillips, dibujante del cómic que se inspira en el programa de Ocean. 'El malo' es una especie de mutante, con un cuerpo impresionante, pero muy inteligente y peligroso, al tiempo que excelente piloto. 'El bueno' viste mono y casco claros, es rubio y tiene unos rasgos serenos, continúa Sean Phillips. Aunque esta representación de los personajes de «Inferno» sea un poco maniqueista, y no muy innovadora, es la única que permite una identificación total con nuestros roles a lo largo de todo el juego." El cómic que ha creado este artista cumple, además de su función artística y de entretenimiento, una labor informativa, ya que Ocean lo concibió, desde un primer momento, como parte del manual de instrucciones de «Inferno». "Tenía mucha libertad para hacer mi trabajo, puntualiza Mr. Phillips, salvo en un detalle muy importante: mi historia debía terminar justo en el momento en que empezaba el juego. No podía 'deshacerme' del enemigo antes de tiempo, porque de lo contrario «Inferno» sería una lucha sin rival y ya no habría programa... ."

LA MÚSICA DEL PC

Los jóvenes ingleses, y seguro que los del resto del mundo, invierten cada vez más tiempo delante de un PC que escuchando música. Ésta es una de las razones por la que los diseñadores de juegos se preocupan cada vez más de introducir buenas melodías y canciones de grupos conocidos en el software de entretenimiento. Si ya no escuchan la radio o los tocadiscos en busca de nuevos ritmos musicales, tendrán que encontrarlos ahí donde invierten más tiempo: es decir en los programas de PC. Y por esta razón Ocean confió la elaboración de la "banda sonora" de «Inferno» al grupo británico "Alien Sex Fiend", una banda compuesta por Nick Fiend y su mujer a los que avalan diez álbumes en el mercado. "Recibimos una llamada de Ocean, aclara Ms. Fiend, en la que se nos preguntaba si tendríamos algún problema en componer la música que un juego de PC. En un principio nos pareció un tanto rara la cuestión, porque no sabíamos qué querían exactamente; si nos pedía una colaboración como grupo, como músicos individuales, o componer una tema principal, o fondos musicales... ."

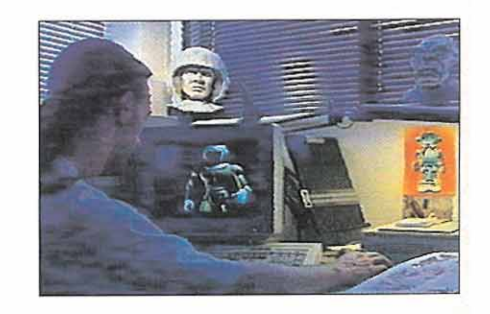
"Alien Sex Fiend" es un grupo que se mueve entre lo psicodélico, el punk, lo siniestro y lo gótico. Su forma de manejar los teclados es un tanto peculiar... "Aunque terminamos nuestro trabajo en cinco semanas, no resultó nada fácil la experiencia, sentencia Nick Fiend. Contábamos con la experiencia y la ayuda de Barry Leith, que es el compositor oficial de casi todos los juegos de Ocean, pero aun así nos costó adaptarnos a mundo de los programas de PC. Yo tenía un empeño especial, continúa Mr. Fiend, en que cada escena tuviera su música particular. Ver evolucionar la nave cuando perseguía al enemigo me llenaba de ideas. Ha sido una experiencia estupenda que estamos dispuestos a repetir en cualquier momento."

UN EQUIPO AL COMPLETO

Alrededor de dieciséis profesionales forman el equipo de realización de «Inferno». Siete de ellos se ocuparon de su programación; cuatro de su diseño gráfico; cuatro artistas realizaron las esculturas de los personajes en escayola, para digitalizarlas más tarde; dos expertos en ingeniería aeronáutica para supervisar todo lo que se iba programando hasta el momento.

"También contaban con 'jugones'. A primera vista, su labor puede parecer un tanto fácil y simple, pero es todo lo contrario. De ellos depende muchas veces que un programa funcione o sea un fracaso, o que la elaboración y diseño de un juego vaya en una dirección o en otra. Están sometidos a muchas presiones y su trabajo no es sencillo.

Con «Inferno», tanto D.I.D., como Ocean pretenden dar un paso adelante en lo que a simulación espacial de combate se refiere. Saben que este programa revolucionará las ludotecas particulares de los fanáticos del género, pero son conscientes de que su juego también envolverá a los aficionados. "«Inferno» será una diversión bastante innovadora, concluye el responsable del proyecto. Cualquiera que pruebe a ponerse a los mandos de sus naves sabrá lo que es la sensación de riesgo, y se verá inmerso en una aventura total."









Casi dos años de duro y muy intenso trabajo ha necesitado el equipo responsable de «Inferno» para finalizar su tarea. Sean Phillips, Martin Kenwright, son algunos de sus componentes, entre otros muchos.







"Alien Sex Fiend" y Barry Leith -de izquierda a derecha- son los responsables de la banda sonora del juego.





AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

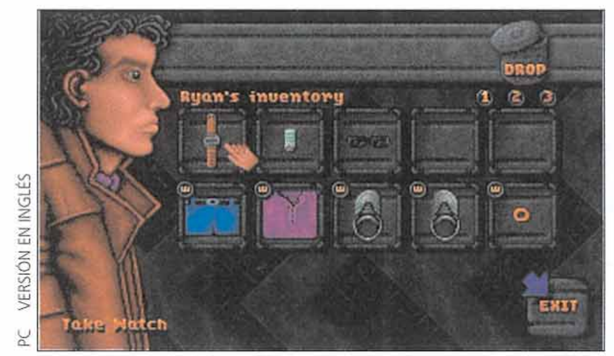
PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

DREAMWEB

Sueños cibernéticos

El thriller y el cyberpunk se entremezclan en una fantasía arrebatadora de dolor y sangre, en la que los pasos que se alejan por las callejuelas desiertas marcan el compás al que se mueve el futuro. La lluvia ácida cae inmisericorde sobre los cuerpos de los mutantes, mientras deambulan entre la oscuridad cómplice que se abate sobre la megalópolis. La vida no es sino una interminable pesadilla en la que, un día tras otro, la mortífera certeza de que no existe una vía de escape golpea la mente. Ya sólo es posible soñar dormido. Pero muy pronto se perderá hasta ese retazo de libertad. La caja de Pandora se ha abierto en el universo onírico, desencadenando la fuerza acumulada de eones de maldad reprimida. Así será el futuro. Así será «Dreamweb».



El enorme mapeado y los numerosos objetos imprecindibles para resolver la aventura aumentan el interés de la misma.



Los programadores de «DreamWeb» han cuidado especialmente los detalles, como se aprecia en las imágenes.



La lograda e innovadora perspectiva es una de las muchas sorpresas que nos deparará el programa.



La acción está repleta de toques de humor, muy importantes para invitar al jugador a continuar.

- En preparación: **PC/ PC CD ROM**
- **EMPIRE**
- **Aventura**

Contemplar las primeras escenas de «Dreamweb» y recibir un shock es todo uno. Y es que Empire está a punto de lanzar una de las más impresionantes aventuras vistas hasta la fecha. Su espectacular y cinematográfica trama responde perfectamente a una cuidada estética "Bladerunner", en la que el delirante futuro de la película de Ridley Scott se traslada a la pantalla del ordenador con todo su esplendor.

Ya que hemos mencionado la trama, sepamos de dónde han tomado los programadores de «Dreamweb» para su diseño.

Estamos en una época en la que una fuerza controla las vidas de los seres humanos. Pero no hablamos de una fuerza política o militar. Ni siquiera del control que las todopoderosas corporaciones industriales ejercen sobre la gente. Hablamos del «Dreamweb». Libremente, este término podría traducirse como "el corazón de los sueños" y es, literalmente, el mundo del subconsciente en el que durante milenios, un grupo de seres se ha encargado de mantener el equilibrio entre las fuerzas del bien y del mal. Pero algo ha cambiado de repente. El mal se está haciendo cada vez más fuerte, y se ha encarnado en siete personas de enorme influencia sobre la sociedad. Por ello, los vigilantes del Dreamweb han convocado a un hombre, Ryan, cuya misión será restablecer el delicado equilibrio que hasta ahora existía. La manera de hacerlo será simple y tajante: siete condenas de muerte han sido firmadas.

A LA GLORIA DEL CYBERPUNK

Creative Reality, los programadores de «Dreamweb», se confiesan unos fanáticos de películas como la ya mencionada "Bladerunner" o "Akira". Y es algo que ese ve en la fantástica atmósfera que se está imprimiendo a «Dreamweb», con claustrofóbicos escenarios y una impactante música y efectos sonoros, no es sino el complemento de un guión que podría, perfectamente, ser pasado a la pantalla grande sin demasiadas complicaciones.

Quizá esta ambientación se convierta realmente en uno de los mayores atractivos de una aventura a la que no le faltará ningún ingrediente, y cuyo desarrollo está suponiendo, desde su misma concepción, un esfuerzo brutal tanto en programación como en diseño artístico.

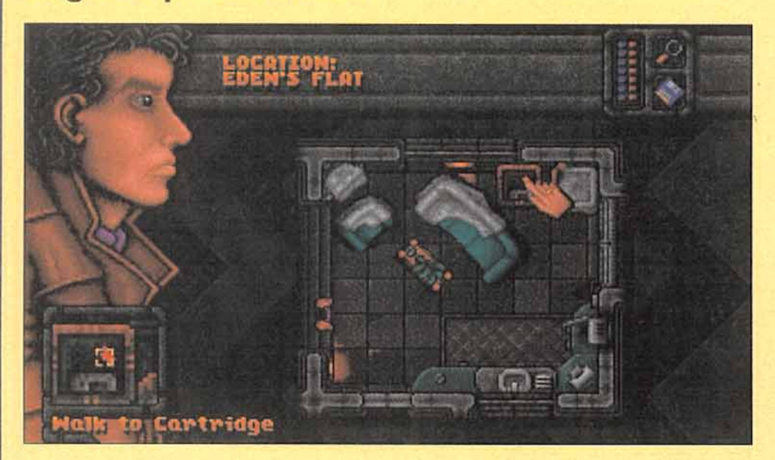
Desplegando una acción basada en una perspectiva cenital, al igual que en el trepidante «Alien Breed» de Team 17, «Dreamweb» mostrará unas fabulosas animaciones de los personajes, que alcanzarán su auge en determinadas escenas a veces algo crueles y violentas, a lo largo de un mapeado repleto de desafíos a la lógica y el ingenio, objetos, tiroteos, sexo... Un juego eso sí, que sigue una línea adulta en sus contenidos.

PARTIR DE LA NADA

El mayor handicap con que se encontraron los chicos de Creative Reality a la hora de comenzar con el diseño de «Dreamweb» fue que ningún "tool", ningún editor, se adaptaba a las necesidades del juego que tenían en mente. Así, no tuvieron más remedio que desarrollar sus propias herramientas de programación, amén de los más de 4.000 *frames* de animaciones que «Dreamweb» poseerá, y que se han realizado, en su totalidad, a mano y siguiendo técnicas clásicas, en las que cada pixel está en su sitio. El detalle y el lujo en el apartado gráfico está, pues, garantizado. Al igual que en el sonoro, con voces digitalizadas. Ya van dos años de desarrollo de «Dreamweb» y eso se está notando.

F.D.L.

El gusto por el detalle



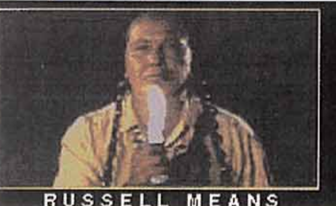
En Creative Reality tienen las cosas muy claras. Les gusta que los juegos sean atractivos visualmente, cuidados, perfectos. Al igual que no han tenido el menor reparo en crear una herramienta adecuada a sus propósitos para programar «Dreamweb», tampoco han dudado a la hora de hacer un juego repleto de buenos detalles. Observemos si no, la estructura general de una pantalla tipo. Un espacio reservado para la acción, en el que todos y cada uno de los objetos son perfectamente localizables y visibles. Pero, por si acaso se nos escapa algo, cualquier cosa señalada por el puntero es inmediatamente identificada con un nombre, apareciendo aumentada en un zoom en la parte izquierda del monitor. Los iconos de acción son los justos y necesarios para acceder a una gran variedad de opciones, como dialogar con los distintos personajes del juego, obtener descripciones de habitaciones y objetos, o información referente al estatus del personaje... Nada se está dejando al azar. «Dreamweb» se está planificando a la perfección para ofrecer al usuario un juego sorprendente.

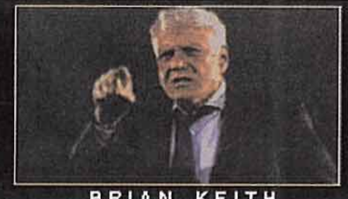
UNDER A KILLING MOON

PREVIEW

No dudamos de que algún día la veracidad y el realismo de los juegos será tal, que realmente será difícil diferenciar si son ficción o no. De hecho, es lo que todo programador busca a la hora de crear una aventura, un arcade o un simulador, que el jugador sienta de una forma creíble, el papel que le toca asumir ante el videojuego. Pues bien, esto es ni más ni menos lo que nos deparará, el espectacular proyecto que conjuntamente están realizando Access y U.S. Gold, un fenomenal producto que sorprenderá a todos. Se trata de una superproducción, que más se podría definir como una película interactiva que como un juego, donde nosotros seremos los actores principales.

Cóktail de estrellas


RUSSELL MEANS


BRIAN KEITH


MARGOT KIDDER

Muchos han sido los actores que se han utilizado para dar vida a «Under a Killing Moon», exactamente ha sido necesario un total de treinta para interpretar a los distintos personajes que componen el guión. Entre los más representativos están Russell Means, quien interpretara el papel principal del indio en "El Último Mohicano". Otro representativo actor es Brian Keith, hijo del escritor Robert Keith, este hombre se ha formado en el cine y la televisión, interpretando todo tipo de papeles en películas como "The Parent Trap", o en series televisivas como "Asuntos de Familia". Cerrando este ciclo de estrellas de la gran pantalla, también aparece Margot Kidder, a la que todos conocemos por su intervención en el papel de Louise Lane, en la famosa trilogía de "Superman".

- **ACCESS/U.S. GOLD**
- En preparación: **PC CD-ROM**
- **AVENTURA GRÁFICA**

Más o menos a estas alturas ya todos sabéis que un CD-ROM puede llegar a contener hasta 600 megas de datos, con tal cantidad de información os podéis imaginar lo que puede ofrecernos un juego bajo este formato. Ahora imaginaros lo que os podréis encontrar en «Under a Killing Moon», con cuatro CDs que se preve va a ocupar. Preparaos a contemplar secuencias animadas hasta el límite, gráficos en SVGA, acción hasta la saciedad, y una banda sonora de película.

UNA PELÍCULA INTERACTIVA

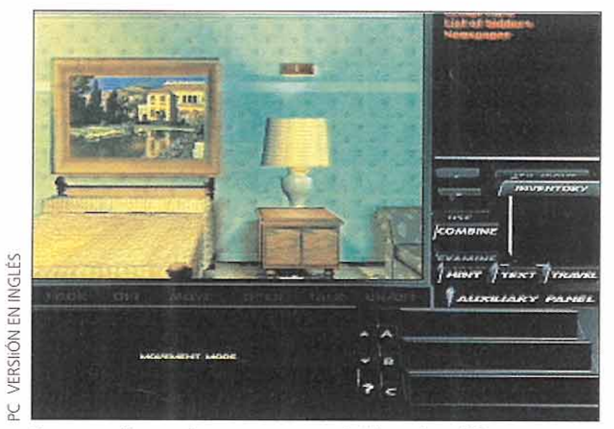
Hablando de películas esto es precisamente lo que nos encontraremos en este trabajo de Access, un film que seguirá un guión, que dependiendo de nuestros pasos, se alterará de una manera u otra con un feliz desenlace final.

«Under a Killing Moon» será una película interactiva, donde se mezclará suspense y comedia. El suspense vendrá dado por la propia trama argumental del juego, ya que cada escena que nos tocará vivir estará rodeada de cierto misterioso. La comedia por su parte, vendrá dada por el protagonista, un detective algo despistadillo y todo un desastre, el cual pasará por todo tipo de situaciones divertidas e insólitas.

La acción se sitúa en el futuro, más concretamente en el año 2045, en la ciudad de San Francisco, la cual ha cambiado ligeramente. La Tercera Guerra Mundial ha estallado, y ciertos sectores de población han sufrido mutaciones en sus cuerpos. En medio de todo este embrollo está el detective Tex Murphy, un peculiar personaje que está a punto de enrolarse en uno de los trabajos más peligrosos y arriesgados. Nada menos que perseguir a los miembros de una peligrosa secta, para robarles un chip de ordenador, capaz de desencadenar una destrucción en cadena de nuestro planeta.

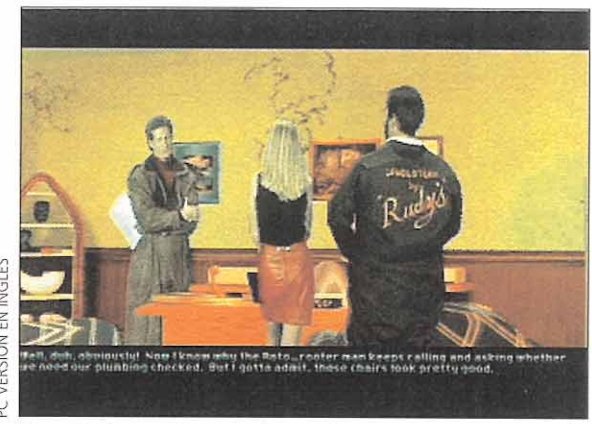
Bajo este argumento, todo un mundo virtual e imaginativo aparecerá ante nosotros.

La próxima sensación multimedia

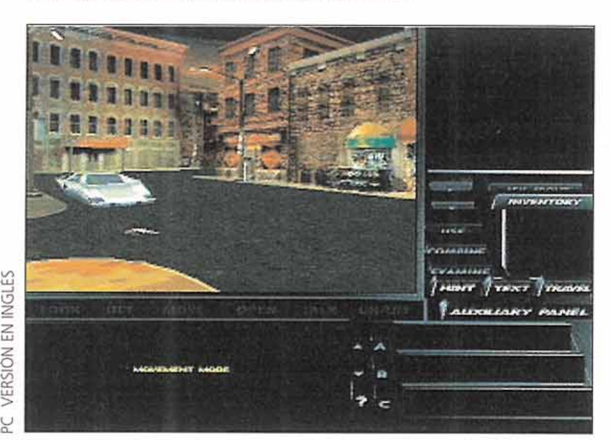


PC VERSIÓN EN INGLÉS

En pantalla tendremos acceso rápido a los diferentes menús que permiten controlar la aventura.

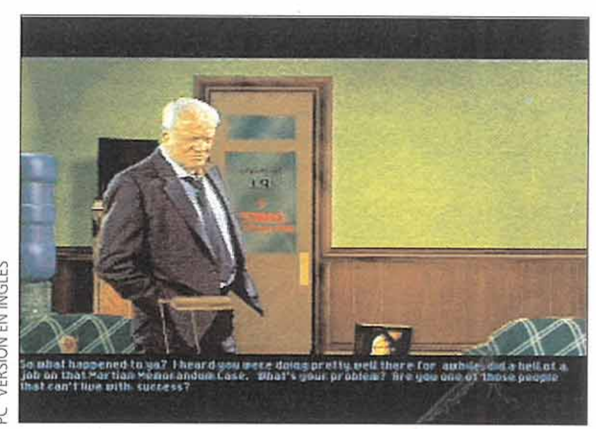

PC VERSIÓN EN INGLÉS

Durante la aventuras se intercalan numerosas escenas de vídeo que contribuyen a perfeccionar la ambientación.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Esta detectivesca aventura nos permitirá recorrer múltiples escenarios y participar en una auténtica película interactiva.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

La versión que se publicará en nuestro país contará con textos en castellano, aunque mantendrá los diálogos del original.

CALIDAD Y ORIGINALIDAD

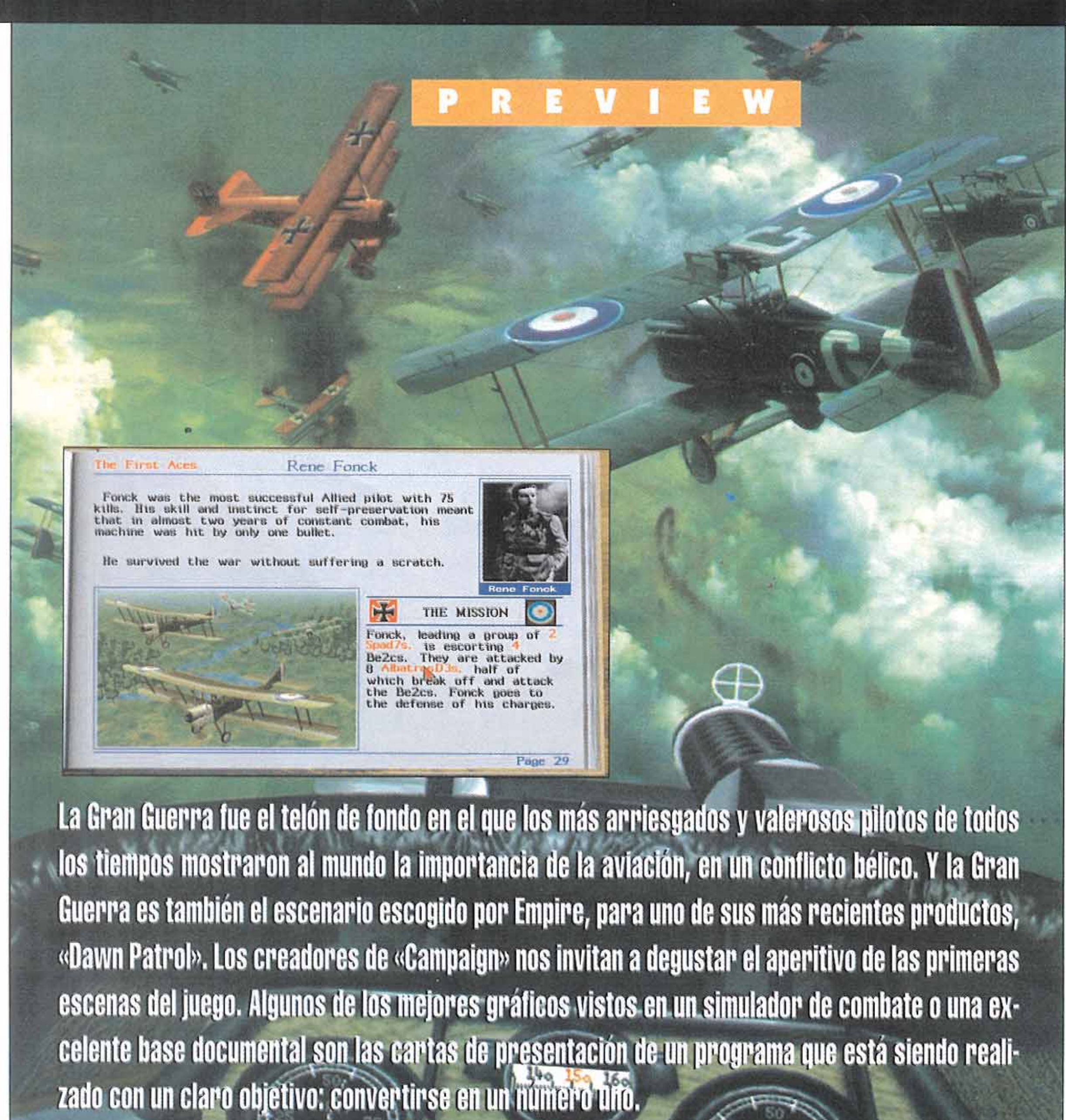
Para ofrecernos esto, Access y U.S. Gold, no están escatimando en medios. Sabed que todos los personajes que aparecen en esta aventura, están interpretados por actores profesionales, algunos de ellos de una remarcada trayectoria artística. En cuanto a calidad, «Under a killing Moon» no va a estar precisamente falto, ya que cuenta con magníficos gráficos digitalizados con gran detalle, así como una impresionante banda sonora, aparte de horas de diálogos y efectos de sonido.

Todo esto para ofrecernos un producto distinguido, original y diferente a todo lo visto hasta ahora. Además destaquemos que la versión que se distribuirá en nuestro país contará con textos en pantalla en castellano.

Después de todo lo que hemos sido testigos, os aseguramos que «Under a Killing Moon», os provocará un auténtico shock de admiración.

E.R.F.

Aires de Guerra



La Gran Guerra fue el telón de fondo en el que los más arriesgados y valerosos pilotos de todos los tiempos mostraron al mundo la importancia de la aviación, en un conflicto bélico. Y la Gran Guerra es también el escenario escogido por Empire, para uno de sus más recientes productos, «Dawn Patrol». Los creadores de «Campaign» nos invitan a degustar el aperitivo de las primeras escenas del juego. Algunos de los mejores gráficos vistos en un simulador de combate o una excelente base documental son las cartas de presentación de un programa que está siendo realizado con un claro objetivo: convertirse en un número uno.

DAWN PATROL



PC

El programa permite modificar muchos aspectos del juego. Por ejemplo es posible definir cada elemento de la misión para que se ajuste a nuestra pericia.

¿Por qué la I Guerra Mundial?



¿Por qué se ha decidido Empire a dar luz verde a un proyecto cuyo argumento parece tan desfasado? Los propios programadores dan la respuesta: la velocidad de los aparatos y... los misiles. Que nadie se muestre desconcertado. Respecto al primer punto, la justificación es que, si los aviones no vuelan muy deprisa, esto conduce a una dilatación del tiempo del combate, mostrando escenas con numerosas escaramuzas aéreas entre un buen puñado de naves. Lo que significa diversión. El segundo punto ya es algo más personal. En los simuladores "modernos", casi todo consiste en localizar un blanco, fijarlo en el HUD y apretar un botón para que un misil dirigido se encargue de todo él solito. En «Dawn Patrol», no habrá nada de eso. Aquí se demostrará la verdadera pericia con el joystick de cada cual, y la anticipación en las maniobras y la intuición tendrán también bastante que decir. Algo muy parecido a lo que sufrieron en el aire los pilotos de la Primera Guerra Mundial., con ametralladoras encasquilladas incluidas. ¿Alguien dijo que era hábil con el joystick? Muy pronto le llegará la hora de demostrarlo.

Lo que esperamos de «Dawn Patrol»

-Uno de los simuladores más atractivos gráficamente vistos hasta el momento.
-Una recreación casi perfecta de la aviación en la I Guerra Mundial.
-Una de las mejores bases de datos sobre la época, los aparatos, los pilotos, y las batallas aéreas de la Gran Guerra.
-Una justa mezcla de simulación, en su acepción más pura, y acción.
-Un, relativamente, sencillo control, en el que sin embargo todos los parámetros puedan ser variados, a gusto del usuario.
-Una nueva incursión, como en «Overlord», de un sistema "View Matrix" que mejore la jugabilidad y facilite la orientación.



PC

La calidad gráfica de las escenas y la trepidante acción son dos de los aspectos más importantes del juego.

- En preparación: **PC**
- **EMPIRE**
- **SIMULADOR DE COMBATE**

En los últimos tiempos cabe destacar, como nota curiosa, la aparente involución que se está dando en el mundo de los simuladores, al menos en lo referente al argumento. Veamos unos ejemplos: el ya venerable «Wing Commander», uno de los primeros simuladores de combate "puros", nos situaba en un lejano futuro y poniendo en nuestras manos una astronave de ésas que sólo se ven en las películas. Más o menos por aquella época, Microprose desarrollaba varios de sus simuladores, casi siempre con algún avión contemporáneo como protagonista indiscutible de la acción. Al cabo del tiempo, Origin dio en el éxito con «Strike Commander» para, mucho más recientemente, presentar «Pacific Strike», manteniendo además todo el mundo a la espera de «Wings of Glory» que, como «Dawn Patrol», estará ambientado en la I Guerra Mundial. Por supuesto, existen muchas más compañías y muchos más simuladores que los citados. Ahora le ha llegado el turno a los combates aéreos de los primeros años de este siglo, la época de Von Richthofen, los Fokker y los Sopwith Camel. La época en que habilidad y valor se imponían frente a la ingeniería y técnica, y en la que los héroes morían jóvenes y luchaban por honor. La época en que nació la aviación militar.

HISTORIA EN ACCIÓN

Dos detalles destacan muy por encima del resto, viendo las primeras escenas que Empire ha ofrecido de «Dawn Patrol». El primero de estos detalles, la calidad gráfica que tendrá el juego y, en segundo lugar, la fiel recreación histórica y la vasta documentación que está incluida en el software.

Comencemos por este punto. Los programadores de Rowan, el equipo encargado de la realización de «Dawn Patrol» -y responsables, entre otros, del también inminente «Overlord»-, ha querido que su criatura ofrezca la mayor información posible sobre la I Guerra Mundial, con todo tipo de referencias a aeroplanos, pilotos, batallas, etc. Para ello han consultado libros, documentales y películas, de manera que todos los conocimientos adquiridos sobre la época se reflejen en el juego, en beneficio del usuario.

Y el modo en que se reflejan todos estos datos en el monitor, aparte de en los textos, nos conduce al primer punto mencionado: los gráficos. La manera de demostrar que se han aprendido bien la lección será con los espectaculares aviones y escenarios en SVGA, en los que el "gouraud" brillará con luz propia, mientras luchamos en el aire a los mandos de un biplano francés, alemán, inglés o americano. Sí, en cualquiera de estos bandos, ya que «Dawn Patrol» permitirá escoger el lado del que queremos participar, entre otras muchas cosas como, por ejemplo, la grabación de vídeos de los combates. Los fanáticos del "dogfight" tendrán, a buen seguro, un gran reto en «Dawn Patrol» que llegará hasta nosotros en breve, si no ocurre nada anormal, para comprobar todas estas excelencias con las que los chicos de Rowan y Empire nos han puesto los dientes largos. Un poco de paciencia.

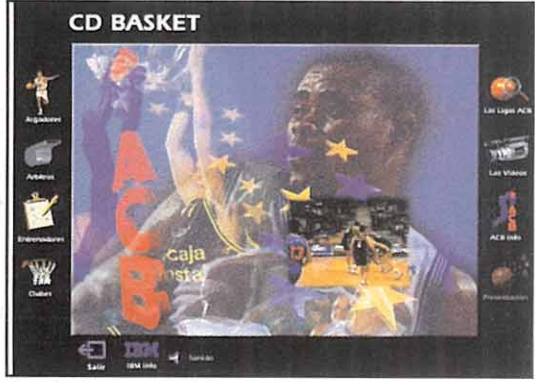
F.D.L.

¡Esto sí es baloncesto!

PREVIEW

Tras la irrupción de Dinamic Multimedia en el mundo del CD ROM con «La Edad de Oro del Pop Español», la compañía encabezada por los hermanos Ruiz vuelve a la carga con la que pasa por ser su más depurada producción. La temática de este proyecto no es nueva, reincidiendo sobre un tema que ya han tocado con enorme éxito, el baloncesto made in Spain. Primero fue «PC Basket», después «PC Basket 2.0». Ahora, llega la hora de la verdad para la más completa base de datos sobre uno de los deportes más populares en nuestro país. Toda la historia de la ACB en un CD con el que los aficionados al baloncesto llegarán al nirvana, «CD Basket».





Las imágenes estáticas se mezclan con escenas en vídeo de espectaculares jugadas.



En el CD están contenidos nada menos que 250000 datos. Toda la historia de la liga ACB.

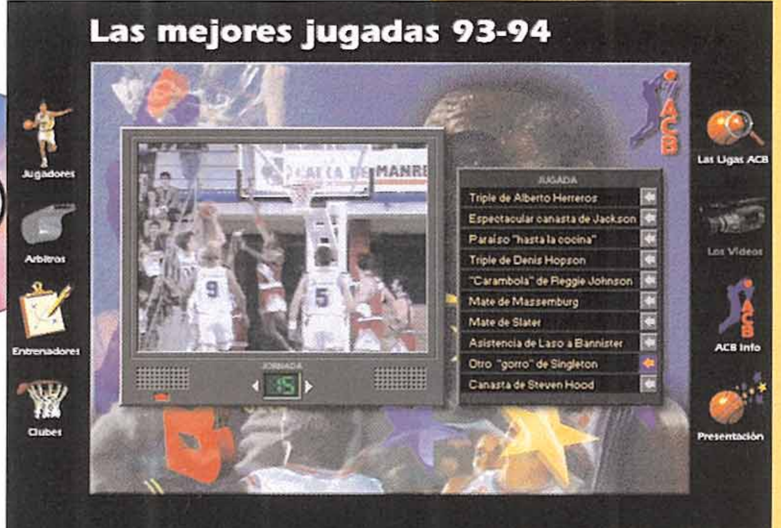
- DINAMIC MULTIMEDIA
- En preparación: PC CD-ROM
- Deportivo/Base de Datos

La pregunta, de todos modos, es inevitable: ¿Un nuevo programa de Dinamic Multimedia sobre baloncesto? Bueno, seguro que los fanáticos del deporte de la canasta no pondrán pegas.

Pero hagamos de abogado del diablo un poco más: ¿Por qué? La respuesta vendrá por sí sola cuando este flamante CD se presente en el mercado. Digamos, simplemente, que con «PC Basket» y su continuación se podía disfrutar de una buena cantidad de datos relativos a las dos últimas temporadas de la liga ACB, respectivamente, amén de un más que notable simulador deportivo; con «CD Basket», los locos del baloncesto no tendrán entre sus manos una temporada más, sino la ACB, de arriba a abajo, con toda su historia, sus equipos, sus jugadores y hasta sus vídeos y comentarios digitalizados. Casi nada.

UN POCO DE HISTORIA

La ACB se constituyó como tal a principios de la década de los ochenta. Para ser más precisos, en 1983. A partir de ese momento, el tradicional campeonato de liga de clubes de baloncesto cambió de denominación y reglas.



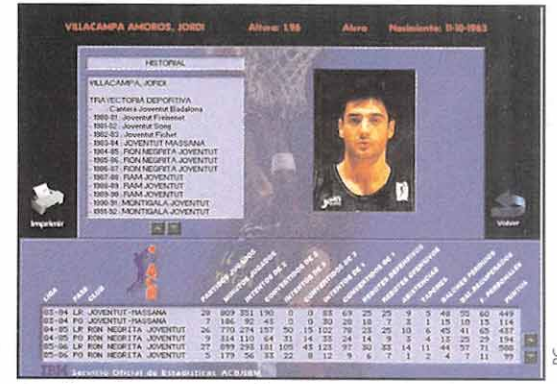
Había nacido la liga ACB. ¿Qué equipos participaron en esa primera edición? ¿Quiénes eran los extranjeros de oro? ¿Y los entrenadores? Tranquilos. No habrá pregunta sin respuesta. Cuando decimos que todos los datos imaginables estarán en el CD, es que son todos.

La árdua labor de recopilación que está suponiendo un proyecto como «CD Basket», es posible sólo gracias a que, como producto licenciado oficial de la ACB, la propia organización ha cedido estadísticas, historiales, plantillas, fotografías, etc., y la información que no existe aquí, en la asociación, se ha encontrado en archivos periodísticos, como los de la revista "Gigantes". ¿Qué puede suponer todo esto entonces? Primero, varios centenares de imágenes de jugadores; segundo, los nombres de todos aquellos que hayan participado en cualquier edición de la liga, aunque fuera un solo minuto; tercero, el historial de todos los equipos que hayan estado, o estén, en la ACB...

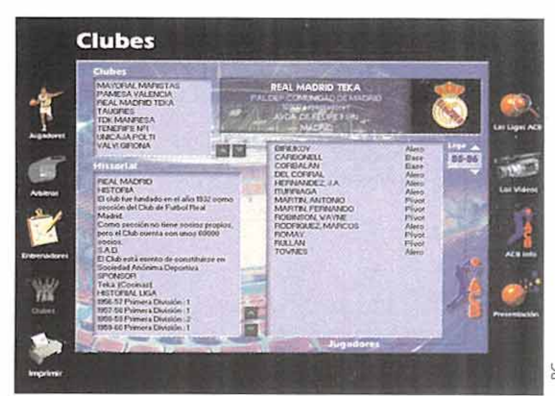
La magia del vídeo

No hay nada que explique mejor la pasión por el baloncesto que vivir un partido en directo. Desgraciadamente, no todos los aficionados a la canasta cuentan con esa posibilidad. Sí, es una pena. Pero claro, si alguno de estos desafortunados mortales, en compensación, poseen un PC con lector CD, ya está todo arreglado. Los vídeos que «CD Basket» ofrece en su base de datos, harán que, en un abrir y cerrar de ojos, podamos deleitarnos con las más espectaculares jugadas de la temporada 93-94.

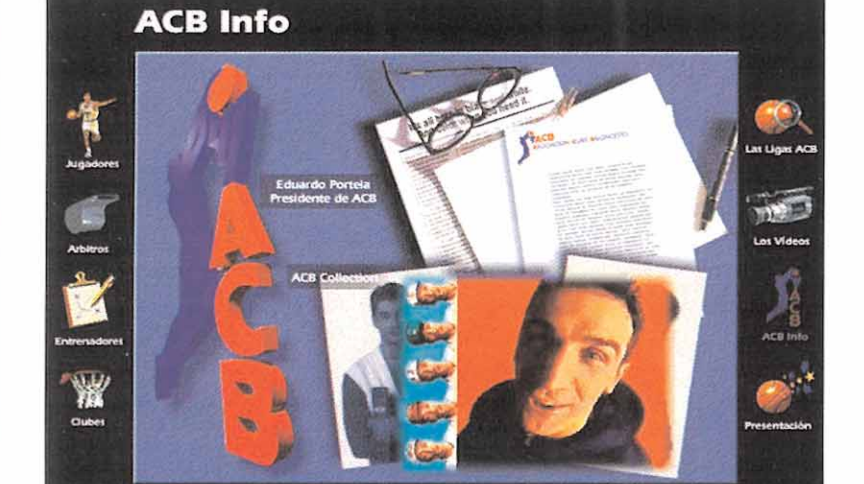
Mates demoledores, mortales contraataques, pases perfectos o canastas de "churro" estarán en «CD Basket», para que disfrutemos con ellas una y otra vez. Así es el espectáculo del baloncesto.



Los datos que tenemos de cada punto de información son muy completos, como ocurre con los jugadores.



Cada equipo tiene su palmarés y su historial. Con este programa los descubriréis a fondo.



Ha sido la misma Asociación de Clubes de Baloncesto de España la que ha respaldado este programa, ofreciendo todo tipo de apoyos.

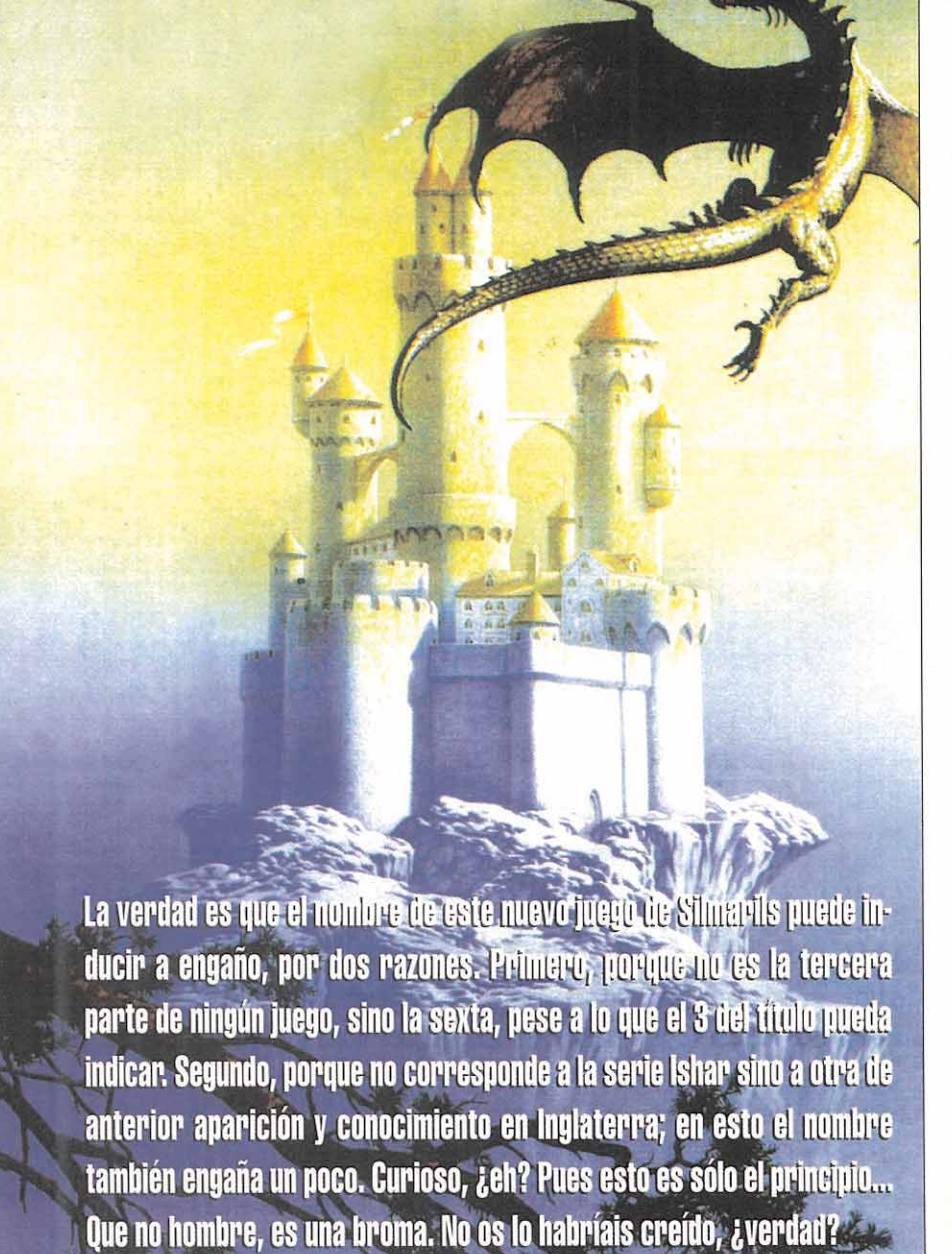
BALONCESTO EN ACCIÓN

Pero tanto dato seguro que resultará abrumador. ¿Se está limitando Dinamic a realizar una base de datos monstruosa, sin más? No. Esta respuesta tiene su explicación. Imaginad decenas y decenas de jugadas en vídeo digital, comentadas por un profesional como Pedro Barthe, y la cosa se irá animando un poco, ¿o no? Pues todo esto que hemos comentado es tan sólo una pequeña y resumida parte de lo que «CD Basket» llevará en su interior. Y, por supuesto, Dinamic Multimedia no se ha olvidado de los "jugones". Especialmente dedicado a ellos se incluirá en el disco compacto «PC Basket 2.0», totalmente actualizado. Pero las buenas noticias no se acaban aquí, puesto que éste además no precisará instalación en el disco duro.

Por lo visto hasta ahora, a «CD Basket» no le va a faltar el mínimo detalle. ¿Será verdad? Tiempo al tiempo.

F.D.L.

ISHAR 3
SEVEN GATES OF INFINITY



La verdad es que el nombre de este nuevo juego de Silmarils puede inducir a engaño, por dos razones. Primero, porque no es la tercera parte de ningún juego, sino la sexta, pese a lo que el 3 del título pueda indicar. Segundo, porque no corresponde a la serie Ishar sino a otra de anterior aparición y conocimiento en Inglaterra; en esto el nombre también engaña un poco. Curioso, ¿eh? Pues esto es sólo el principio... Que no hombre, es una broma. No os lo habríais creído, ¿verdad?

Aventuras en Arborea

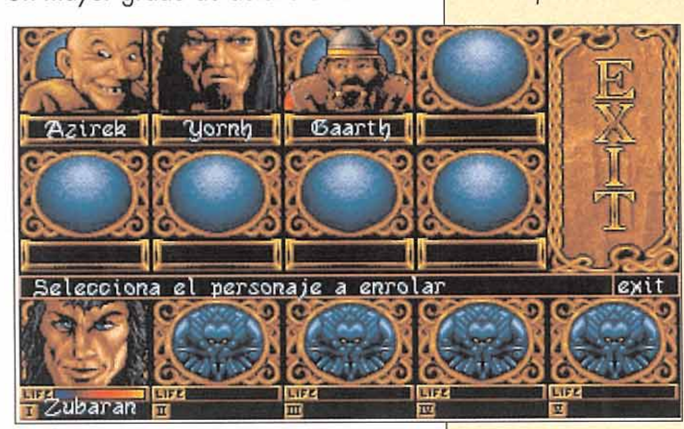
■ SILMARILS
■ En preparación: PC
■ JUEGO DE ROL

Por supuesto que se trata de la tercera parte de la saga que Silmarils viene ofreciéndonos con relativo éxito. Os recuerdo que la serie se iniciaba con un preludio que ni siquiera llevaba el nombre de Ishar: el «Crystals of Arborea», juego bastante simple en el que se trataba de encontrar una serie de cristales escondidos en una isla.

En el siguiente capítulo, ya teníamos un JDR más complejo, y con gráficos mejorados sustancialmente. Aparecía el sistema de juego que perduraría en sucesivas entregas, con una gran sencillez de manejo. Sin embargo, aparecía el síndrome de territorio enorme con poco que hacer. «Ishar 2» tomando la línea de su antecesor mejoraría los gráficos y la línea argumental; además, la incorporación de un mapa automático ayudaba a paliar el citado síndrome.

Cabe esperar pues que «Ishar 3», sea realmente bueno, con los defectos que pudieran tener las partes anteriores ya subsanados.

Los gráficos, al menos, experimentan una considerable mejora, y los personajes serán perfectamente reconocibles, pues sus rostros suelen estar digitalizados. De la trama argumental se puede esperar lo mejor, ya que desde el principio se nos enfrenta con una misteriosa conjunción astral que nos exigirá ponernos en acción. Un mayor grado de detalle en el mapa, nos facilitará su uso; enm él además se recogen también los lugares de interés que vamos encontrando, así como la anotación del siguiente destino.



En fin, «Ishar 3» promete ser muy atractivo. No obstante, el veredicto final exigirá una exploración mucho más pormenorizada, que por supuesto os brindaremos en esta vuestra revista.

F.H.G.



Alguno de los magníficos escenarios de «Ishar 3». La calidad gráfica es uno de los aspectos que, a simple vista, han sido más cuidados.



El menú de iconos situado sobre el retrato de cada héroe nos permite acceder al inventario y realizar cualquier tipo de acción.

Nos gustaría que Ishar 3...

•Ofreciera una continuidad argumental, de forma que, en cada momento, se supiera qué hacer o a dónde dirigirse, y evitar horas de paseos inútiles por territorios que suelen ser de gran tamaño.
•Mejorara considerablemente el sistema de combate de sus predecesores, para que la victoria o la derrota no dependan exclusivamente de la velocidad de pulsación de ratón y se deje más margen a la estrategia.
•Mostrara unos gráficos mejorados respecto a las versiones anteriores (que ya eran bastante buenos), así como mayor variedad de escenarios, monstruos y personajes.
•Incluyera, como los JDRs de verdad, un sistema de generación de personajes, cosa de la que prescindían los anteriores capítulos.
•Estuviera bien traducido, o sea, no traducido al español sino en español, que es muy diferente. Desde luego, que no esté "tan bien" traducido como los anteriores.
•Nos proporcionara muchas horas de diversión sin tregua, a poder ser esa infinidad a la que se refiere el título.

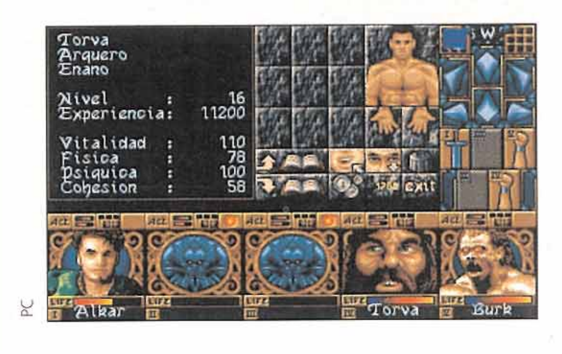
El sistema de juego de Ishar 3

«Ishar 3» mantiene el sistema usado en las anteriores entregas, con un manejo fácil e intuitivo. Sus rasgos más destacables son:

•Control de hasta cinco personajes, cuya disposición espacial se define en una rejilla a tal efecto, de forma que los situados en la parte delantera serán los que entren en combate físico. Dicha disposición suele ser determinante para resolver los combates a nuestro favor.
•Los héroes que hay cada momento en el grupo deciden la incorporación de nuevos miembros, mediante un sistema democrático inédito en otros JDRs. Así, si a la mayoría le cae mal el candidato no podrá incorporarse al grupo.
•El sistema de combate es en tiempo real y, en las anteriores partes, consistía sólo en pulsar rápidamente el botón, siendo uno de los aspectos más decepcionantes del juego, ya que no permite estrategia alguna y sólo fuerza.
•El sistema de hechizos es mediante puntos de magia y aprendizaje sucesivo de hechizos. Cada uno de los disponibles aparece en forma de icono dentro de la opción de magia del menú. Tampoco se exigen grandes dotes estratégicas en este aspecto.
•El movimiento es por pasos y con perspectiva de primera persona, al estilo «Eye of the Beholder».
•Todas las acciones y acceso al inventario se realizan fácilmente mediante un menú de iconos situado sobre el retrato de cada héroe.





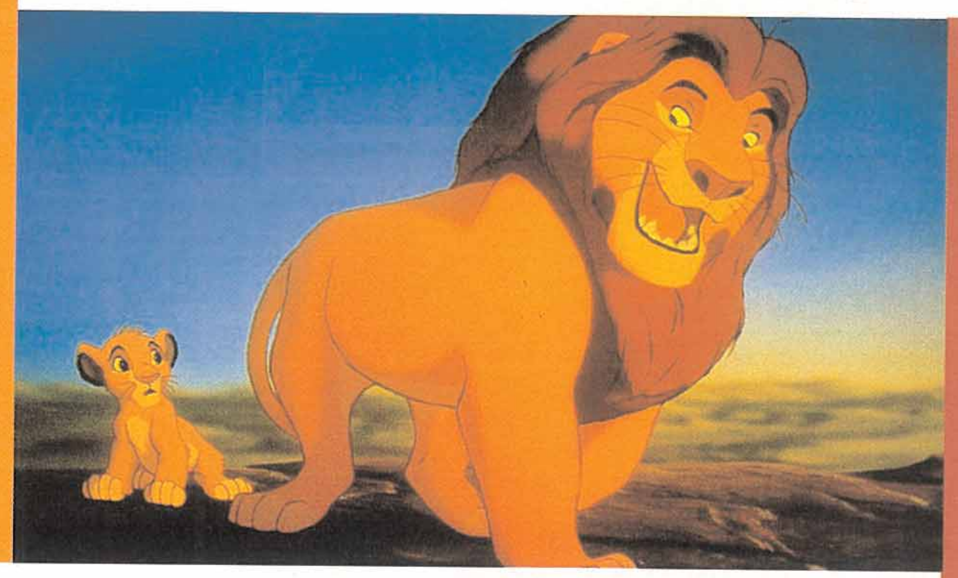




SUPERAR LO INSUPERABLE

THE LION KING

Es increíble la monumental ascendencia que Disney Software ha obtenido en tan poco tiempo, dentro de este maravilloso mundo que son los videojuegos. Con apenas dos títulos producidos, «Aladdin» y «Jungle Book», han acaparado toda la atención de un público que ya considera sus lanzamientos como éxitos. Pues bueno no contentos con esto, la gente de Disney ya se encuentra trabajando de nuevo en otro lanzamiento, cuyo objetivo es superarse a sí mismos. Se trata de la adaptación de su última película «The Lion King», en un espectacular juego que tendrá cabida en todos los formatos consoleros, además de la versión en PC.



Los reyes de la selva

Como todo buen cuento siempre tiene que tener buenos y malos, «The Lion King» no iba a ser menos, por lo que también los tendrá. Nos encontraremos personajes de todo tipo, conflictivos como el malévolo Scar, o ariscos como las molestas hienas. Mientras que algunos serán todo lo contrario, como el jabalí Pumbaa, o el siempre miedoso y metomentodo Timon, el amigo íntimo de Simba. Todos ellos estarán presentes durante el desarrollo del juego, todos ellos serán los reyes de la diversión, y todos ellos serán los reyes de la selva.



MEGA DRIVE





MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

- **DISNEY SOFTWARE**
- En Preparación: **PC, SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY, MEGADRIVE, GAME GEAR**
- **ARCADE**

Seguro que nadie, ni por una sola vez, se habrá sentido decepcionado tras asistir a algún estreno de cualquier película de Walt Disney. Hay que reconocer que los dibujantes y animadores de esta fábrica de sueños, trabajan con una minuciosidad y esmero, que convierten cualquier objeto inanimado, en un ser dotado de una gran vida. "Donald", "Mickey", "Goofy", "Pluto", "Bambi", "Aladino", "Mowgli", "Dumbo", son personajes que nacieron a partir de una hoja de papel, pero que todos los concebimos como si fueran seres con auténtica vida.

Este mismo tipo de animación y grado de realismo se ha transmitido a los juegos que Dysney ha producido, acordaos de la agilidad de movimientos de Aladino, o de Mowgli en «The Jungle Book». Pues bien, ahora un nuevo personaje se va a unir a toda esta fantástica lista de seres animados, se trata de Simba, el cachorro de león que muy pronto invadirá nuestros ordenadores y consolas, para hacernos pasar emocionantes e intrépidas aventuras.

«The Lion King» nos situará en la fascinante y misteriosa jungla africana, en el momento en que un hecho sin igual acaba de suceder. Un pequeño león acaba de nacer, pero no se trata de un cachorro cualquiera, es el hijo del Rey León Mufasa, es decir, el heredero directo destinado a ocupar el trono de la jungla. Pero existe un grave problema llamado Scar, un malvado león hermano de Mufasa y tío de Simba, quien no guarda precisamente buenas intenciones hacia su sobrino. Su idea es la de acabar con el pequeño Simba, ya que de esta manera él ocuparía el trono cuando Mufasa muriera. Nuestra misión consistirá en ayudar al pequeño león en sus andaduras por la jungla, evitando todos los peligros que le acecharán. Muchos serán los enemigos que habrá que abatir y muchos los obstáculos que habrá que salvar, pero Simba también contará con la ayuda de muchos amigos, que le ayudarán a salir de más de un apuro.

Las plataformas ha sido el género escogido por Disney, para dar forma a «The Lion King», al que se le añadirán ciertas novedades. Como las fases de vista frontal, donde tendremos que escapar de una manada de hienas, a la vez que vamos saltando y evitando objetos que caerán de todas partes. Una vez más la animación, será el aspecto más espectacular del juego, que además contará con otras muchas particularidades que reservaremos como sorpresa para otra ocasión. Por el momento sólo nos queda deciros que permanezcáis atentos durante los próximos meses, y paciencia, porque muy pronto la magia de Disney os invadirá de nuevo.

E.R.F.

MEGA DRIVE





Uno de los proyectos más ambiciosos de los últimos años está a punto de dejar de serlo. «Rise of the Robots», el espectacular arcade en el que está embarcado Mirage desde hace largo tiempo ya está prácticamente a punto o, al menos, eso se dice. Lo que sí es seguro es que «Rise of the Robots» será una combinación sorprendente de arte y técnica, algo completamente distinto a cualquier otro "beat'em up", y un juego que romperá todas las reglas establecidas. Sencillamente, una revolución total en juegos de lucha.

RISE OF THE ROBOTS

I. DESIGN/MIRAGE/TIME WARNER
En preparación: **PC, PC CD ROM, CD-I, 3DO, SEGA (Todos los formatos), NINTENDO (Todos los formatos), MAC CD, JAGUAR**
JUEGO DE LUCHA

Lo que llama inmediatamente la atención sobre «Rise of the Robots» es que estamos ante uno de esos casos en que la cantidad de versiones distintas que se están realizando del juego dejan totalmente asombrado a cualquiera. De hecho, ya se están planeando adaptaciones para nuevas máquinas como Saturn o el inminente 32X.

Sin embargo, este hecho no pasa de ser una simple anécdota ante la realidad de lo que promete ser un auténtico número uno del género. Imaginad versiones en CD, como la de PC, con unos personajes diseñados en SVGA, totalmente renderizados, moviéndose a una velocidad de vértigo y con unas animaciones enormemente realistas. ¿Imposible? Os podemos asegurar que no. Lo que se ha podido ver de «Rise of the Robots» nos ha dejado bien a las claras la genialidad de juego de la que podremos disfrutar en breve.

MUNDO CIBERNÉTICO

Hasta ahora, en esto de los juegos de lucha, nos habíamos encontrado con todo tipo de personajes en roles protagonistas: maestros de artes marciales, héroes de cómic, animales y demás seres multiformes. Pero con robots de tamaño gigantesco, cyborgs, androides, etc. muy pocas veces. Aunque lo destacable en «Rise of the Robots» no será el personaje en sí, sino, como ya hemos mencionado, su diseño y su impecable realización técnica.

El argumento del juego -que nadie se sorprenda de que un arcade como éste tenga un buen guión- nos sitúa en un futuro en el que la producción industrial está controlada por robots dotados de inteligencia artificial. Electrocorp, la compañía líder en el sector militar, fue una de las primeras empresas de Metropolis 4 en prescindir de mano de obra humana, dejando todo el control de la fabricación de robots de guerra en manos de un "supervisor", el modelo más avanzado en IA, existente en el mercado. Dotado de una compleja red neurológica digital capaz de reprogramarse según las necesidades de producción, los "supervisores" poseen la eficacia máxima en tareas de alta responsabilidad. Y lo saben.

Pero algo pasó en Electrocorp. El Supervisor detuvo la producción, tomó el control de los robots de la fábrica, bloqueó todos los sistemas y provocó una revolución. Un Egovirus había contaminado sus matrices, alterando sus directrices y funciones principales. Amenazada la seguridad, no ya de Electrocorp, sino de la misma sociedad -un ejército descontrolado de robots no es cosa de risa-, la solución evidente era enviar un cyborg, en el que la imposibilidad de ser contagiado por el virus era nula al estar dotado de cerebro humano, para acabar con el supervisor y todos los androides contaminados.

EN NOMBRE DE LA CALIDAD

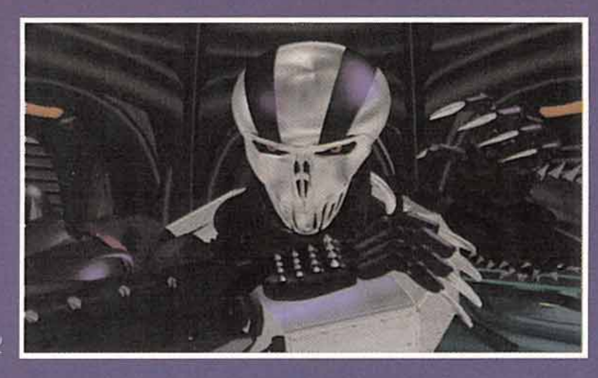
Y de este modo comenzará «Rise of the Robots», con la misión de acabar con cerca de veinte enemigos, hasta dar con el supervisor en la batalla final.

Pero Instinct Design no se ha querido limitar al típico arcade. Ellos mismos afirman que juegos como «Street Fighter II» eran excelentes representantes de su género, pero quieren demostrar que las cosas se pueden mejorar hasta límites insospechados. Así, aparte del diseño artístico -del que la mejor muestra son las diferentes imágenes que acompañan a estas líneas-, se están realizando unas excepcionales animaciones (se afirma que la versión PC CD-ROM contendrá cerca de cuatrocientos megas de animaciones) a gran resolución, y se ha compuesto una banda sonora escalofriante en la que se incluyen dos temas ("The Dark" y "Resurrection") de Brian May, ex-guitarrista de Queen, una banda mítica en la historia del rock, extraídas de su álbum "Back to the Light".

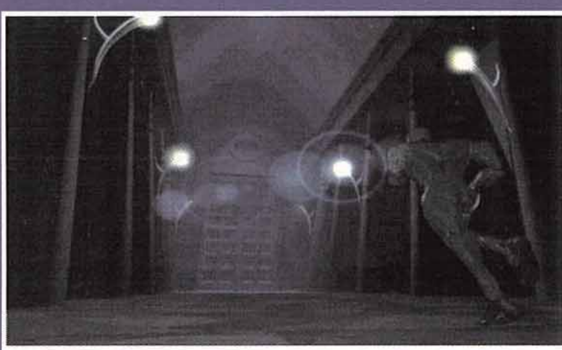
Técnicamente, «Rise of the Robots» será una maravilla, no cabe duda, pero además el nivel de adicción llegará a cotas elevadísimas. La razón no es otra que para evitar las típicas rutinas de ataque y defensa de los personajes, se les está dotando de funciones "inteligentes", que les hacen variar su conducta según ciertos parámetros en los que influye el rival de manera determinante con sus movimientos.

Todo esto no sería posible si Instinct Design no estuviera compuesto por programadores de reconocido prestigio, con Sean Griffiths -ex Bitmap Brothers- a la cabeza, Sean Naden -artista 3D-, Andy Clark -programador de la versión Amiga- o Peter Dabbs -programador de CD I-. Gente capaz de conseguir que lo más habitual en el mundo del software parezca nuevo.

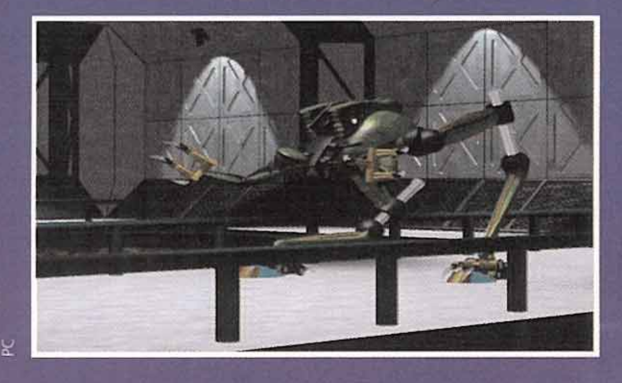
F.D.L.



PC



PC



PC

La nueva concepción del diseño

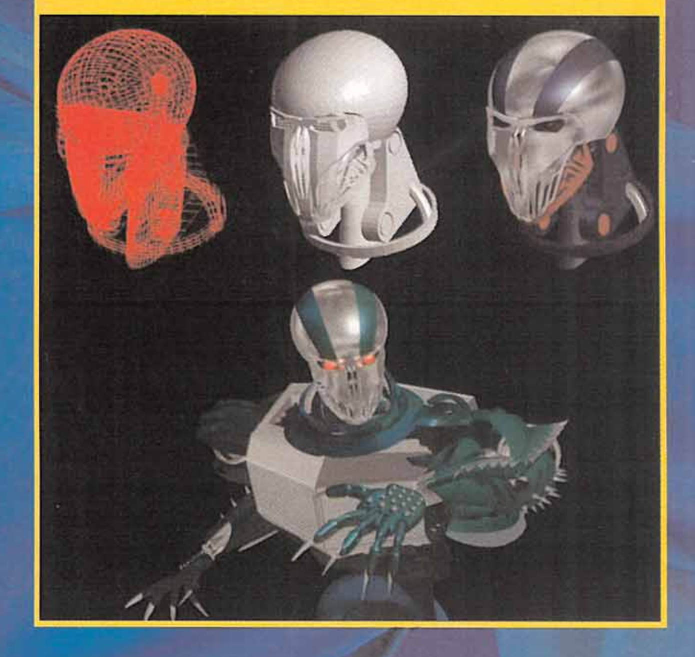
Diseñar un juego como «Rise of the Robots» no es sencillo. Dotado de una enorme calidad artística, el apartado gráfico es uno de los puntos en que Instinct Design quiere dejar bien clara su impronta.

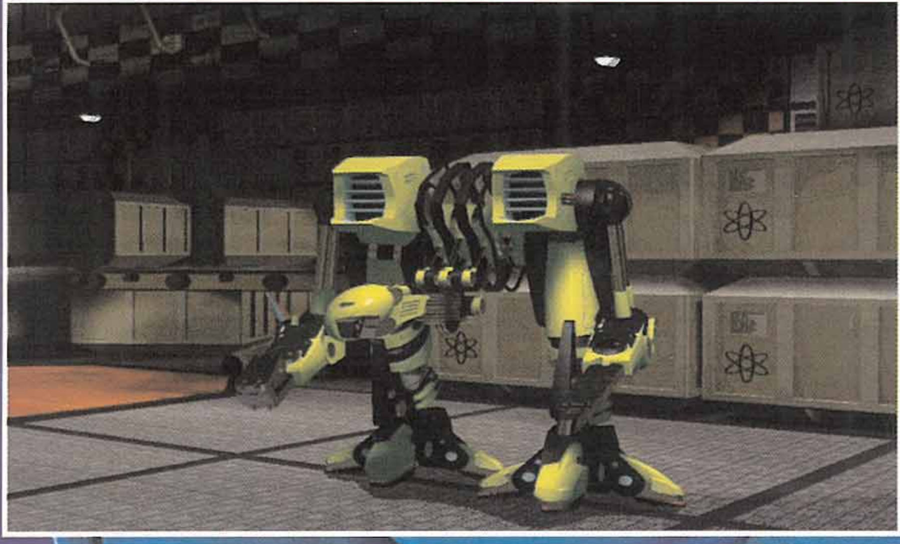
De manera convencional, los gráficos en 3D para videojuegos se han venido diseñando mediante técnicas poligonales o fractales. Los moldes se van a romper cuando «Rise of the Robots» irrumpa en escena con su "Visual Contouring".

Mediante esta técnica, los programadores de Instinct Design están consiguiendo crear imágenes renderizadas con la posibilidad de manipularlas y animarlas en tiempo real. El diseño jerárquico de las diferentes piezas que componen los personajes del juego, permite velocidades elevadísimas en secuencias complejas.

El entorno que ofrece el Visual Contouring, es capaz, así, de ensamblar objetos tridimensionales, y darles vida, en un mundo similar, en 3D.

Otro apartado importantísimo es el de las texturas. Muchos juegos han hecho un uso, a menudo brillante, de técnicas de sombreado como el gouraud. «Rise of the Robots» va un poco más allá, explotando las posibilidades del phong. El phong es, simplemente, una mejora del gouraud. Éste crea una interpolación de color entre cada uno de los polígonos de la figura base, variando linealmente la intensidad del color de cada plano adyacente de forma que concuerden en los límites de cada polígono. La técnica phong, sin embargo, se basa en el cálculo del vector relativo a cada punto del objeto, y no de cada polígono, lo que implica un mayor tiempo de cálculo, pero unos resultados más realistas en la reflexión de los rayos.



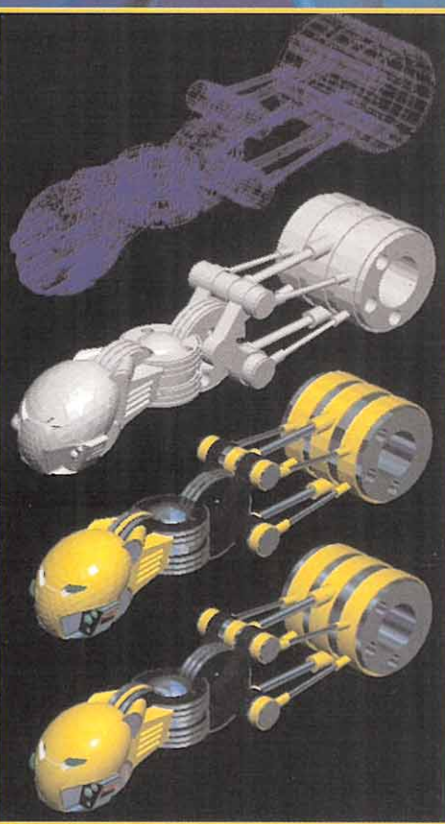


PC

LA REVOLUCIÓN DE LAS MÁQUINAS

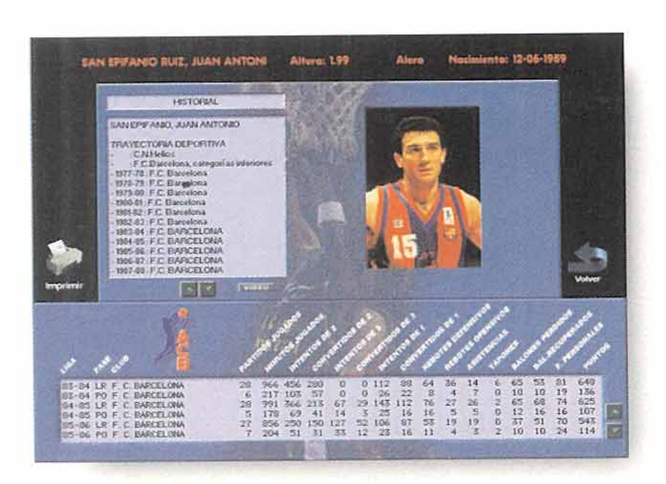




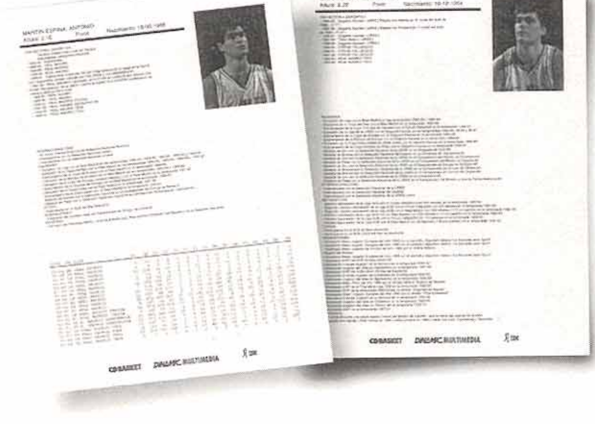


Presentamos CDBASKET

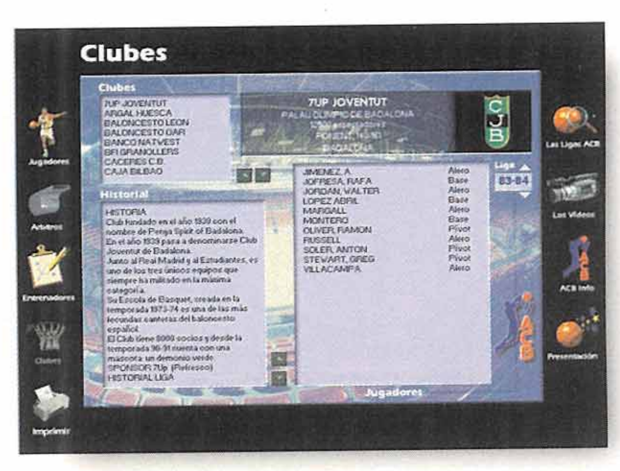
¡400 MB de baloncesto profesional!



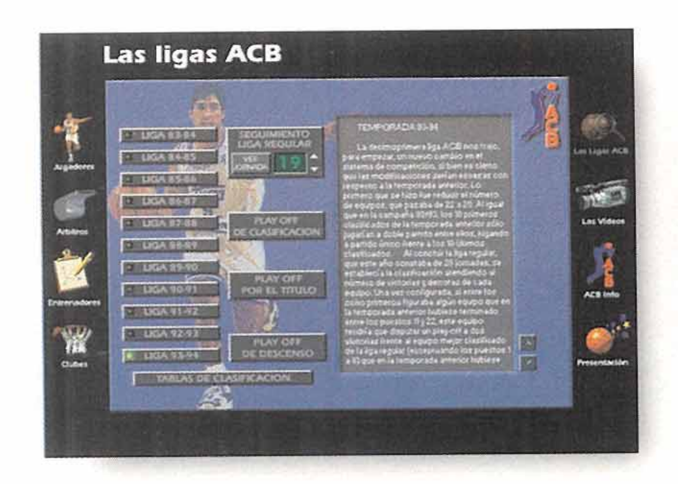
1000 jugadores, entrenadores y árbitros.



Impresiones de las fichas técnicas.



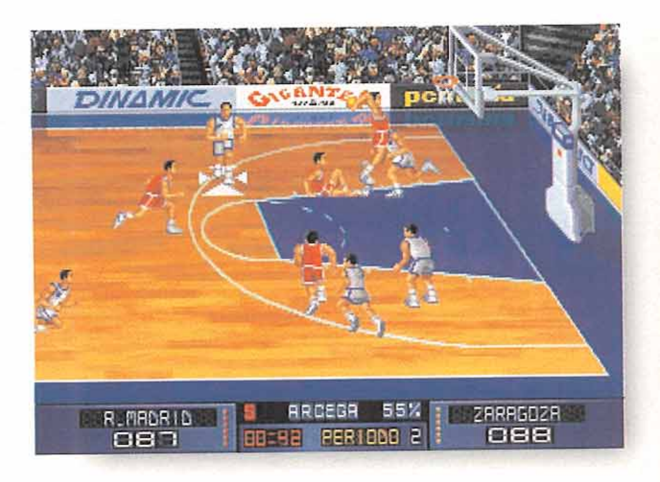
Todos los clubes del baloncesto ACB.



Jornadas, partidos y resultados desde 1984



Las mejores jugadas de la liga 93-94.



El mejor simulador de baloncesto.

Durante 11 años IBM y la ACB han recopilado la base de datos más completa sobre el baloncesto profesional en nuestro país. Ahora, DINAMIC MULTIMEDIA se la ofrece en formato multimedia interactivo.

Un CD-ROM para PC/Windows™ donde el acceso a más de 250.000 datos se realiza de una manera rápida, sencilla e intuitiva gracias a un innovador sistema de navegación.



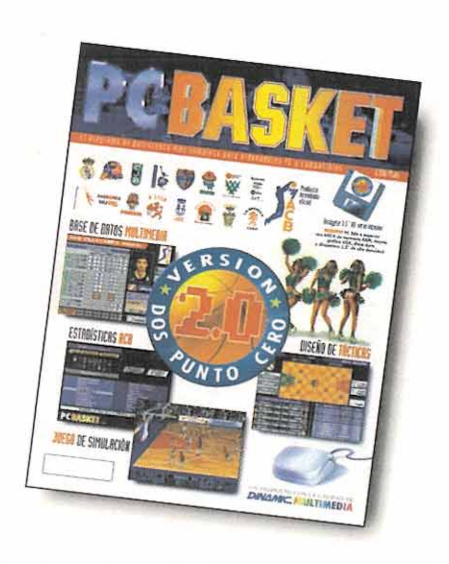
CDBASKET también incluye, en formato de vídeo digital, las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET, el mejor simulador de baloncesto del mercado.

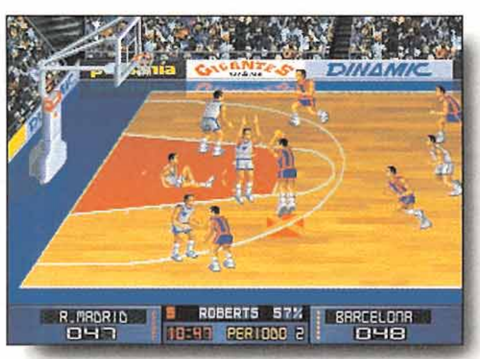
Ya a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional:



Requisitos del sistema: PC 386SX ó superior, 4 MB ó más de RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro, lector de CD-ROM, ratón, sistema operativo DOS 5.0 ó superior, Windows™ 3.1 ó superior.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad / precio del mercado.





Juega al baloncesto, el simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.

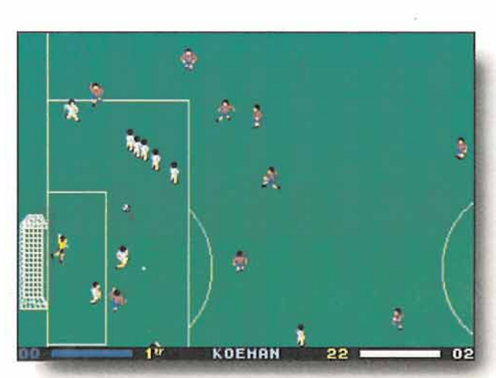


Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...



...toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...



...y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol pasada: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.

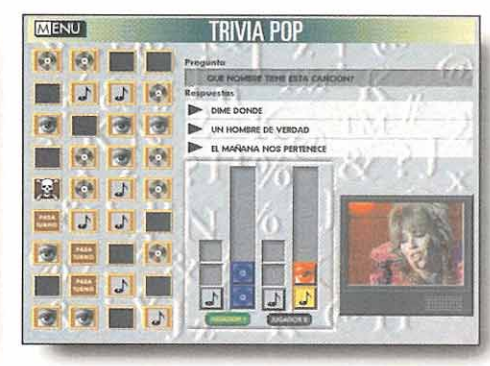




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts. (Liga 93/94)**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts. (Liga 93/94)**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad.......................Código postal.......................
Provincia.......................Teléfono(.......)...................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.......................
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



MICROMANÍA

La ventana indiscreta.3

YO, NEXUS 7

Sí. Se nota que sois bastante indiscretos, fisgones y curiosos, pero ¿hay algo de malo en ello? ¡En absoluto! De eso se trata. Y aunque no lleguéis a indagar tanto como "James Stewart" con su teleobjetivo, en la película de Hitchcock "Rear Window", seguro que sí estáis dispuestos a merodear en torno a los últimos mensajes y noticias que Nexus - 7 ha buscado y recopilado por esas recónditas y perdidas galaxias del hemisferio de los aficionados informáticos. ¡Todo verídico y real como la vida misma! ¡Tan auténtico como increíble! ¿De veras que queréis alucinar? ¡Eso está hecho!. ¡Camarero! ¡Una de BBs - News a la plãncha, por favor! ¡Sólo para los lectores de MicroManía! ¡Marchando!

ATRACO BIT A BIT

En la ciudad de la región francesa de Bretaña, el cliente de una conocida entidad bancaria, fue "asaltado" de noche en plena calle, nada más y nada menos que por el cajero automático de su banco. El caballero, que se disponía a sacar unos 1.500 francos (alrededor de unas cincuenta mil pesetas al cambio), después de introducir su tarjeta magnética y elegir la cantidad de dinero deseada, esperó como de costumbre a que el ordenador procesara la operación. Tras unos instantes de espera el cajero le indicó que recogiese su dinero y el resguardo, pero sólo apareció el resguardo del reintegro. Lo peor fue cuando el señor cliente, asombrado al ver que sus "francos" no aparecían por ninguna parte, comprobó al extraer su hojita de resguardo que "todos los fondos" de su cuenta corriente - 20.000 francos - también habían desaparecido. El pobre y timado cliente - que suponemos no podría pegar ojo en toda la noche - llamó a su abogado y demandó a la entidad bancaria por fraude y robo. Cuatro días duró el "jaleo" entre pleitos e investigaciones, y al final, los especialistas de las terminales de "proceso de datos", pudieron averiguar que uno de los procesadores principales del cajero estaba dañado - al parecer por una subida de tensión eléctrica - siendo este el causante y culpable del "sutil robo". El banco perdió un cliente y un "chorizo electrónico" más aumentó la lista de delincuentes en las páginas de 'sucesos'.

ORDENADOR ESQUIMAL

De todos es sabido que el calor es muy perjudicial para los componentes electrónicos de los ordenadores, ya que dilatan los circuitos y provocan cortos y averías. Pues ése era el principal problema que tenía James Wilson, propietario de una gasolinera situada en la autopista de Texas (Austin). Debido a las extremas y elevadas temperaturas de aquella zona, el empresario tenía cada dos por tres averiado su ordenador personal con el que llevaba la gestión de su negocio de combustible. Harto de pagar facturas y facturas en gastos de reparación de "Jesse James" - nombre con el cual bautizó a su ordenador cuando lo adquirió -, decidió el solito ponerse a resolver su eterno problemilla, y dándole vueltas y más vueltas a las neuronas, halló una buena idea que pensó, podría solucionar el asunto para siempre; fabricó una especie de "anorak" plastificado a la medida del ordenador, con unos compartimentos especiales, en forma de bolsillos, recubierto de un material aislante, que rellenaba frecuentemente con "cubitos de hielo'" Desde entonces el amigo "Jesse" anda superfresquito con su nuevo traje de "hibernación", y el Sr. Wilson "supercontento" de ver lo que ahorra en facturas. ¡Genial invento! Sí, señor.

TIMO DEL ORDENADOR INVISIBLE

Según me cuentan algunas de mis fuentes -bien informadas-, así se llama lo último en "engaños y estafas" al ingenuo consumidor. Ud. llega a uno de esos "mercadillos" que en todas las ciudades se suelen frecuentar los fines de semana; y allí encuentra a unos vendedores de ordenadores, con unos precios de ganga en todos los equipos. Le permiten que pruebe uno de los equipos -que sí es de verdad- que tienen en una mesa instalado, y Ud. queda asombrado. Le cuentan que el ordenador lleva dentro del disco duro muchos programas incluidos en el mismo precio y ¡zas!, Ud. va y compra el ordenador. Ahora viene la jugada: ellos le dan una caja ¡ya embalada!, en la que se supone que hay un equipo igual al que usted vio funcionar, pero ¡no se fíe! dentro sólo van una carcasa de monitor y ordenador ¡vacías totalmente!, o sea, sin ninguna tripa, ni disco duro, ni nada de nada.

¡Vaya con la broma! ¿no? Pues además, en algunos de los casos conocidos, existe alguno en nuestro país, el "estafado comprador" al llegar a casa y en el momento de abrir "todo ilusionado" su paquete, solamente encontró en el interior trozos de madera y piedras. Así que ¡cuidado con las compras en mercadillos!

Bien, nada más por hoy. El próximo mes continuaremos con otras curiosidades en nuestra "Ventana indiscreta". Nos vemos ¿vale?

Rafael Rueda

HUMOR por Ventura & Nieto



formidable

... la proliferación de programas denominados "edutainment" (educativos y de entretenimiento) en el mercado nacional. A las series ya consagradas de EA Kids y de Broderbund, se suman ahora dos nuevas: una de Infogrames que distribuirá Erbe, destinada a cualquier público en la que se nos enseñarán distintos idiomas (alemán, inglés y japonés para ser exactos). La otra es de una compañía israelí de nombre Optimum y que saldrá bajo el sello de Arcadia, dedicada a los niños y de la que os hablamos el número anterior, y de la que os daremos más información en el futuro. Y es que el ordenador personal se está convirtiendo día a día en un elemento muy importante en este tipo de programas.

lamentable

... el momentáneo descenso del mercado de los videojuegos de consola. De ello estuvimos hablando con algunos responsables de compañías en Londres, donde todos coincidían en que las ventas habían descendido notablemente, con la consiguiente y lógica preocupación de las personas que están envueltas en este mundillo. Esperemos que sea algo pasajero y que rápidamente la situación vuelva a la normalidad.



la compañía Commodore, después de cerrar sus puertas en Inglaterra, está a punto de hacer lo mismo en los Estados Unidos. Parece que el declive de esta gran empresa, creadora entre otros del inolvidable Commodore 64 y del no menos popular y fantástico ordenador Amiga, es más que evidente. Sin embargo, parece que no desaparecerá del mercado, sino que cambiará de nombre y pasará a llamarse Amiga International, al menos en los Estados Unidos. De momento, la primera consecuencia de los problemas que atraviesa la compañía es que la feria que se celebra en Londres en noviembre de cada año ha cambiado de fecha y de nombre. Será entre los días nueve y once de diciembre, y se llamará simplemente The World of Amiga Show, en la que se prestará una especial atención al Amiga 4000.

NOTA. Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:

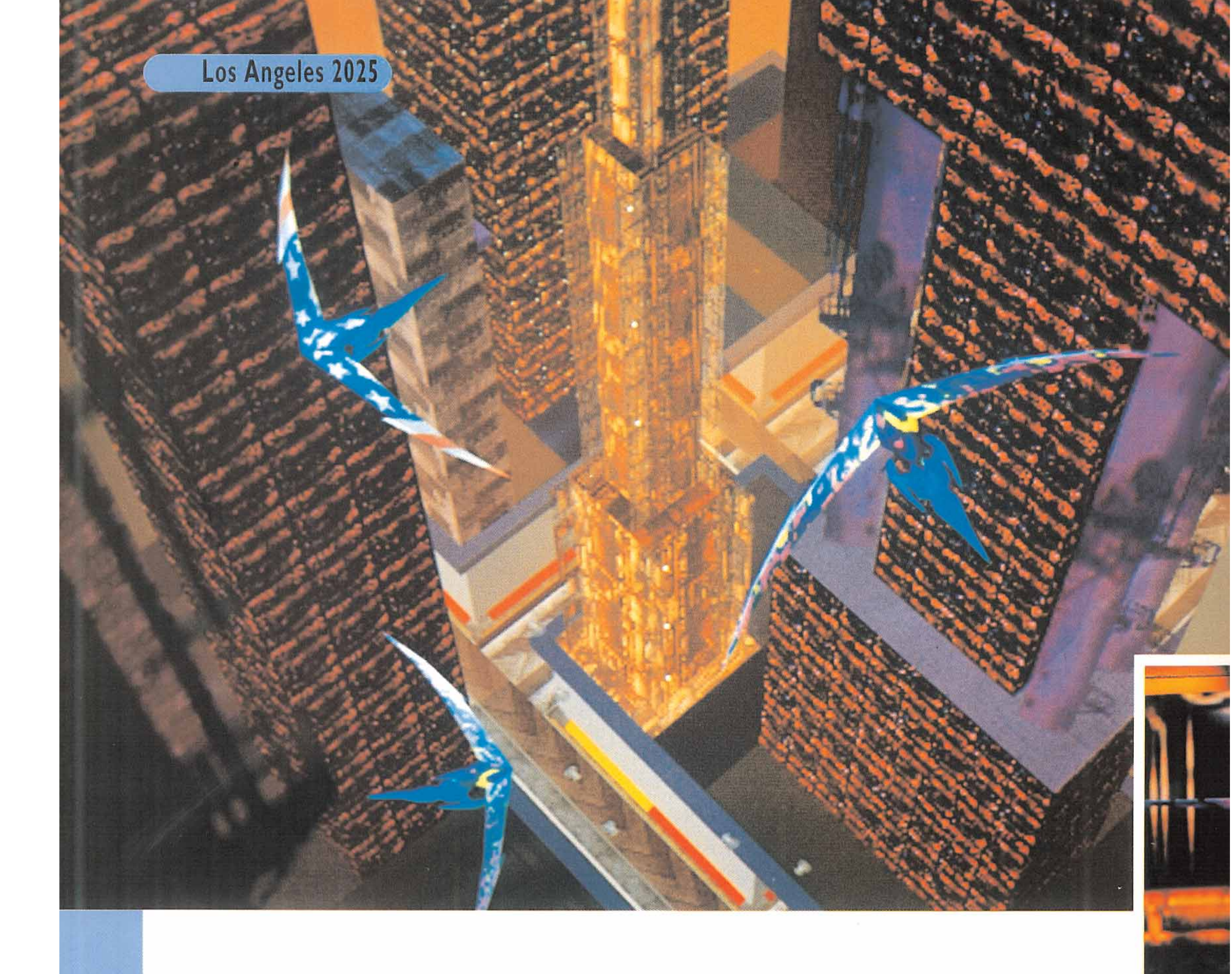
MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/De los Ciruelos. nº4,
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Art Futura Show



La gran importancia de la comunicación visual se pone diariamente de manifiesto en su doble vertiente: informativa y expresiva. Los ordenadores, posibilitando la generación de imágenes sintéticas, han contribuido definitivamente a convertir esta comunicación en una nueva forma de Arte.

ART FUTURA es un acontecimiento reivindicador de esta nueva forma de expresión y, en este sentido, desde Micromanía —donde siempre hemos apostado por las tecnologías de vanguardia y fomentado el aspecto lúdico de los ordenadores— queremos ofreceros un panorama de las obras más representativas (todas ellas basadas en imágenes de síntesis) de entre las expuestas en ART FUTURA SHOW. Que las disfrutéis.



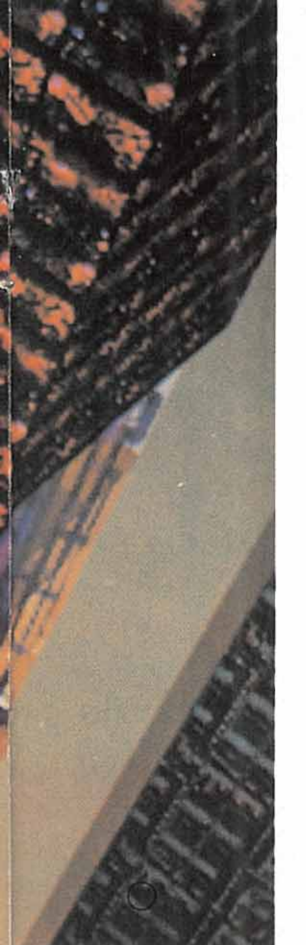
Los Angeles 2025

Participantes
Contributors

Lynn Buchanan
Pattie Dawson
Bruce Fox
Kellan Hatch
Michael Jackson
Mike Mason
Joyce Mellus
Dave Tubbs
Tom Weighill

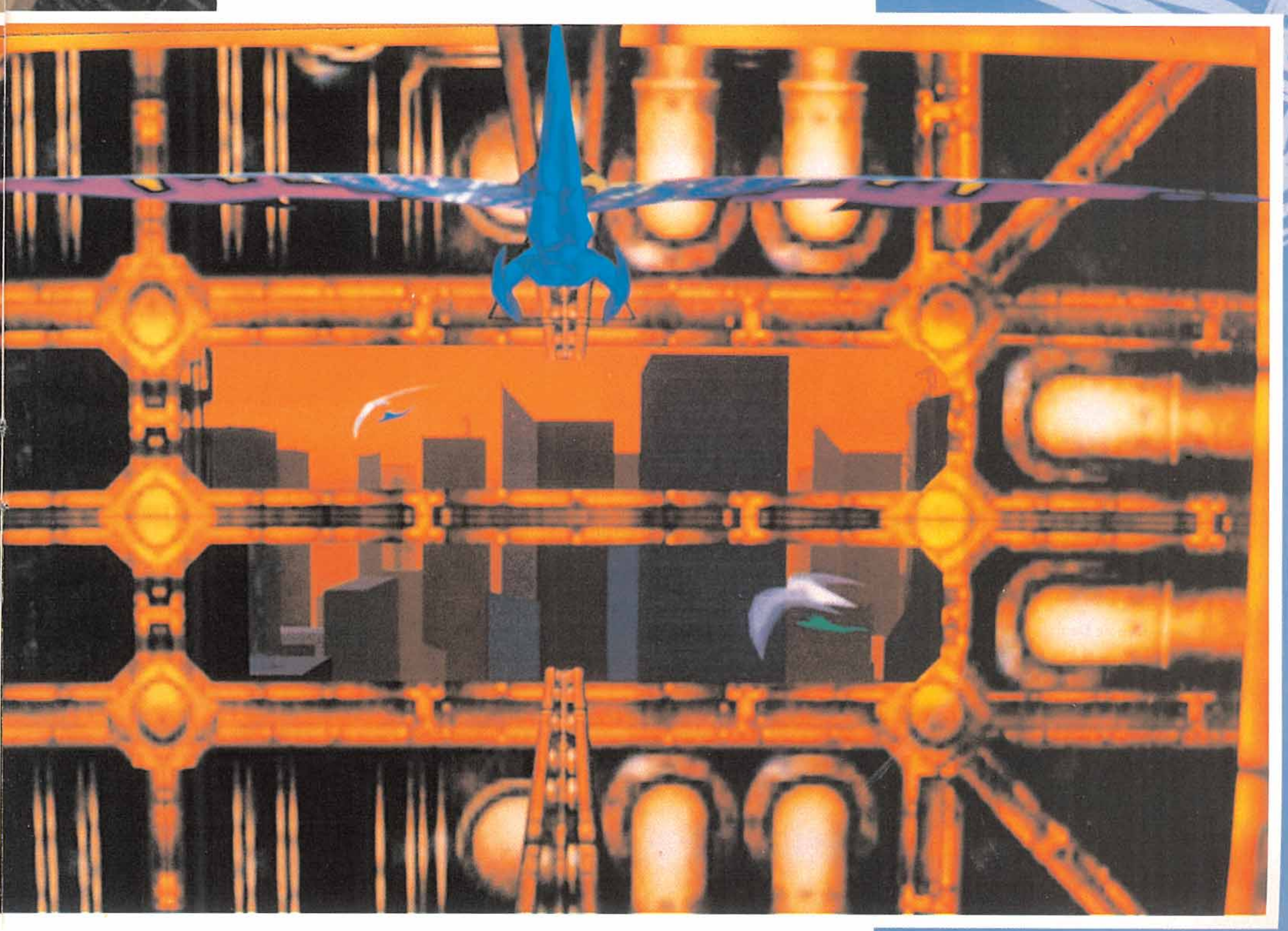
Música / Music

Kurt Bestor
Sam Cardon



Evans & Sutherland

Los planeadores de esta escena se crearon utilizando programas de Conceptual Design and Rendering Software (CDRS), y se probaron aerodinámicamente utilizando software AVS y el acelerador de gráficos Evans & Sutherland Freedom para estaciones de trabajo Sun. Los participantes de SIGGRAPH '93 pilotaron estos planeadores virtuales a través de los cañones urbanos de un Los Angeles del futuro en tiempo real, utilizando el generador de imagen ESIG-2000 y un innovador sistema de pantallas de Evans & Sutherland.





Supervisor de Efectos Visuales
Visual Effects Supervisor
Ken Ralston
Productora de Efectos Visuales
Visual Effects Producer
Debbie Denise
Director de Arte de Efectos Visuales
Visual Effects Art Director
Doug Chiang
Supervisores de Imágenes por Ordenador
Computer Graphics Supervisors
George Murphy
Stephen Rosenbaum
John Schlag

Editor de Efectos Visuales
Visual Effects Editor
Timothy Eaton
Jefe de Operaciones de Producción
Head of Production Operations
Jeff Mann
Ejecutivo a cargo de Tecnología Digital
Executive in Charge of Digital Technology
Tom Williams
Ejecutivo a cargo de Producción
Executive in Charge of Production
Patricia Blau
Mánager General de ILM
ILM General Manager
Jim Morris

Hardware
Silicon Graphics Challenge, Indigo 2, Predator, Power, Personal Iris
ILM Film Scanners
Software
Softimage Animation and Modeling
Alias Modeling
Pixar RenderMan
Parallax Painting
ILM

Industrial Light & Magic

Efectos especiales para la película Forrest Gump







The Holy Bird

Ryoichiro Debuchi

Diseñadores Auxiliares
Assisstant Designers
Rumiko Takehara,
Atsuko Katakura
Shinji Matsuda

Música / Music
Yasuhiro Kawasaki

Canción / Song
Akiko Kakihana

Música basada en una canción tradicional Yaeyama de Okinawa:
Music based on an Okinawa / Yaeyama folk song:
"Basu nu Turi"

Hardware
IBM RISC / 6000

Software
DDS, Feather, Wavefront

Producción / Production
Ryoichiro Debuchi / Digital Studio Inc.





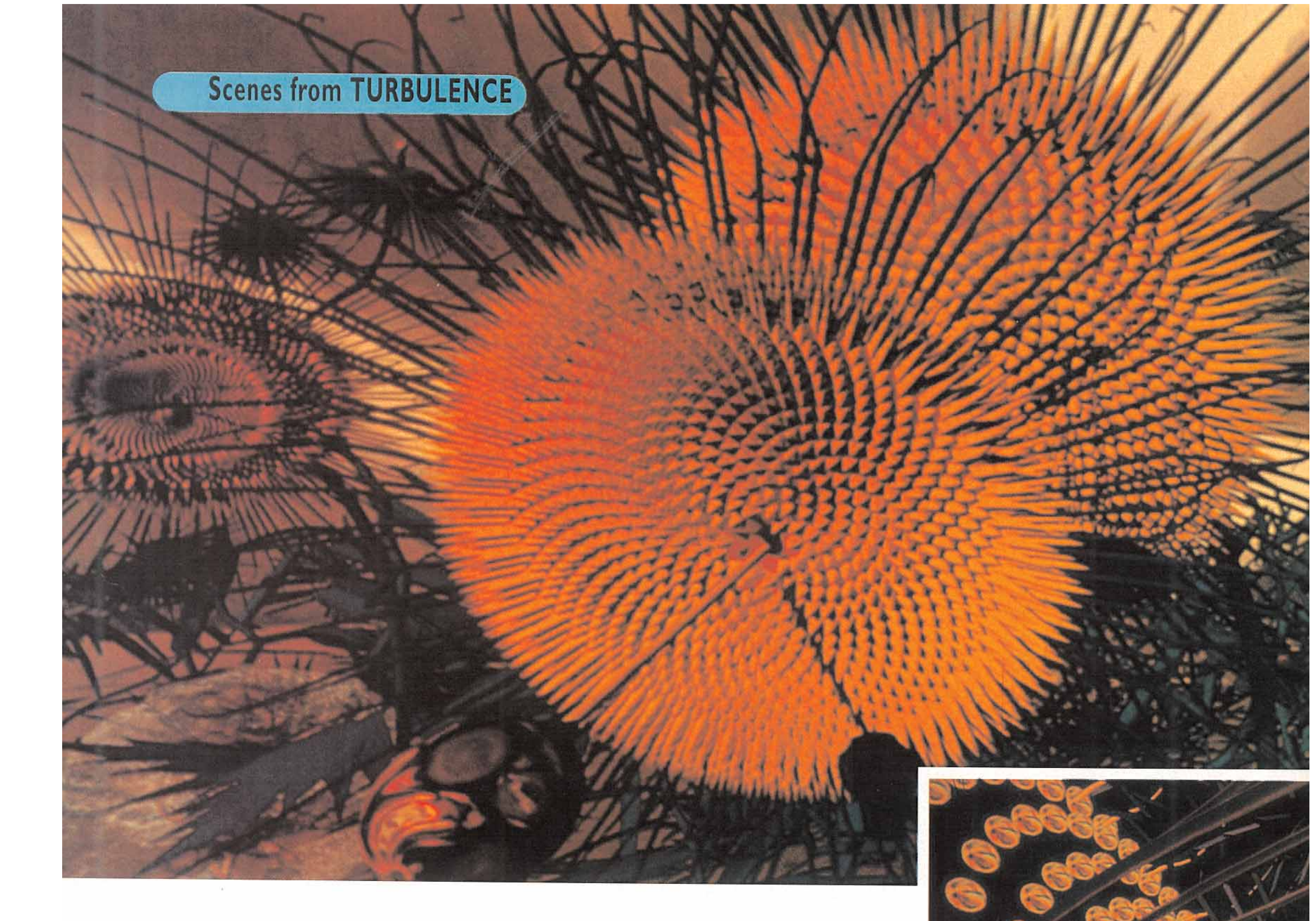
Me gustaría expresar las belleza estética y fascinante que he sentido viendo las danzas tradicionales de Okinawa. En la realización de esta danza, las bailarinas visten kimonos (ropa tradicional japonesa) llenos de colores llamados "Bingatta", y bailan con música y canciones compuestas con instrumentos: "Sanshin".

Realicé los diseños de "Kimono" y del pájaro que aparece en este trabajo, el legendario rey de los pájaros: "Hohoh".

En el campo técnico, programé un nuevo modelador que hacía que los objetos unitarios crecieran densamente sobre las superficies, y que puede crear plumas de pájaros o pétalos de flores.







Jon McCormack

ARTFUTURA 94

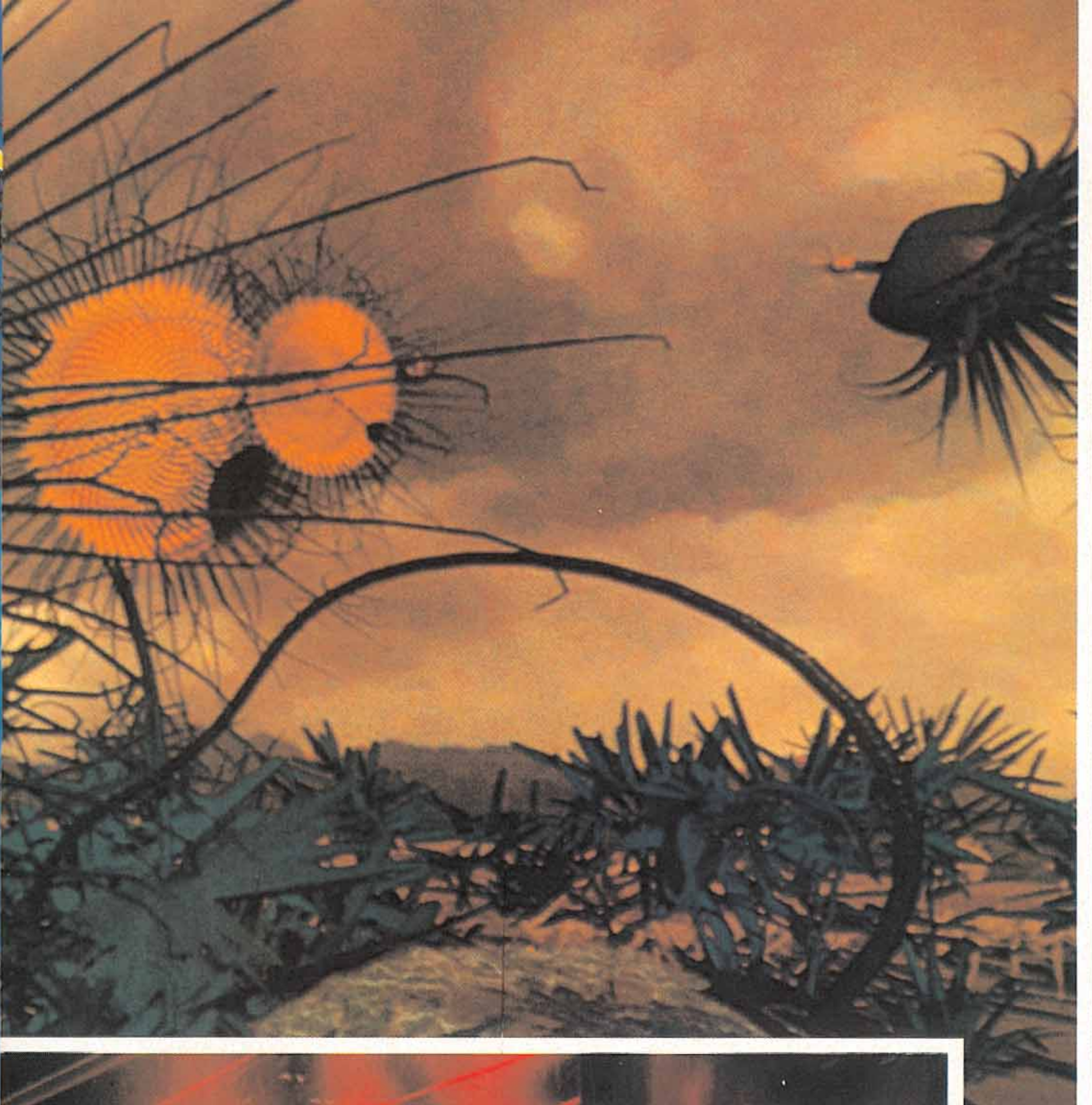
Software, Guión, Animación, Música y Dirección
Software, Script, Animation, Music and Direction
Jon McCormack

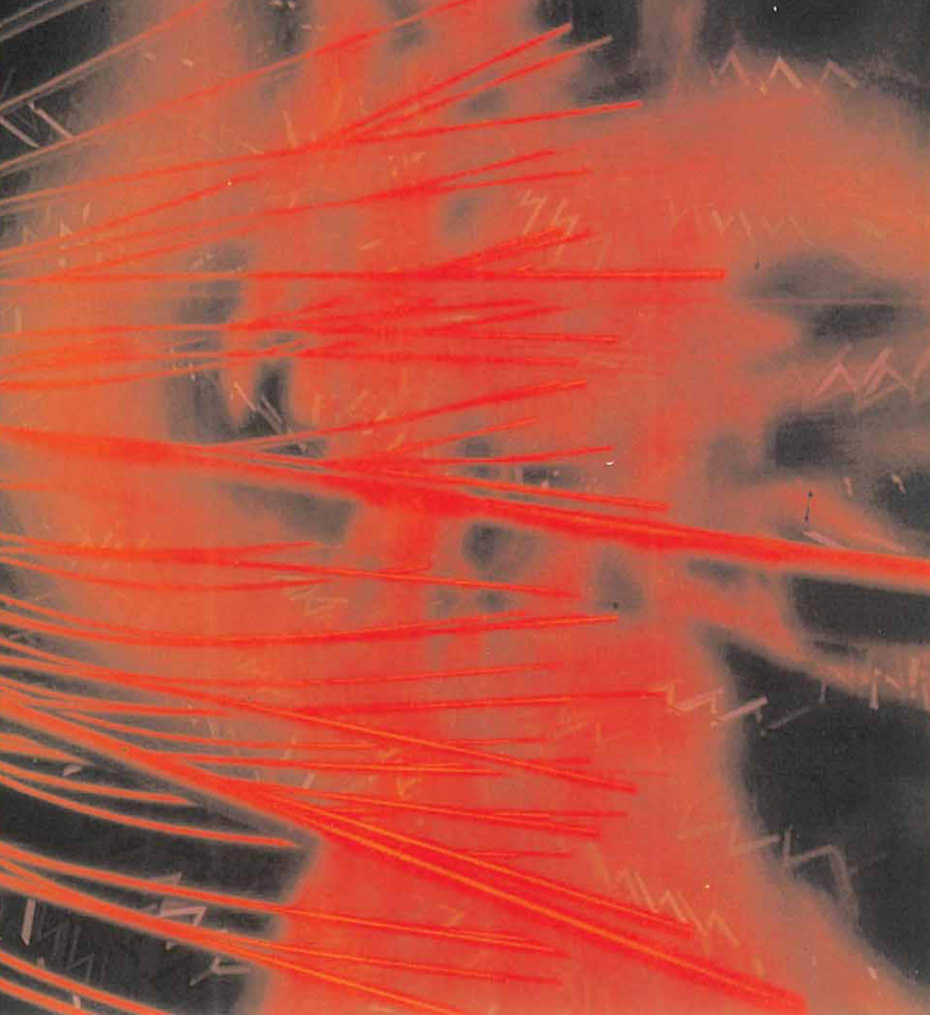
Animación creada sobre ordenadores
Animation created on computers
Silicon Graphics Personal Iris e **Indigo**

Agradecimientos especiales
Special thanks
Gary Warner

Patrocinio Comercial
Commercial Sponsorship
Wavefront Technologies
Pixar
Silicon Graphics

Producido en asociación con la Comisión Australiana de Cine
Produced in association with the Australian Film Commission





TURBULENCE (Turbulencia) es una mezcla de formas sintetizadas por ordenador, basada en la nueva ciencia y filosofías de la Vida Artificial –la formación digital de formas y procesos imitando a la vida, a partir de materiales que no se encuentran en la naturaleza–. Al sintetizar la geometría orgánica, el trabajo alude a las relaciones poéticas entre la función y la lógica.

TURBULENCE desarrolla y examina abstracciones de procesos que imitan a la vida, visualizados como entidades geométricas que han sido fabricadas siguiendo unas pautas deterministas de instrucciones digitales aplicadas millones de veces por el ordenador. A través de la utilización de algoritmos genéticos para producir formas de vida artificial cuya forma y comportamiento sean el resultado de "ecosistemas algorítmicos".

TURBULENCE es, en varios sentidos, una película de tipo historia natural en clave futurista, hecha visible a través de la combinación sinergética de la mente y la máquina –un documento del tipo de vida que solamente existe dentro del pluriverso abstracto del espacio computacional–. Todo se desarrolla en un espacio ubicado entre la composición y la aventura, entre el azar y el destino, entre la intención y la invención.

El trabajo completo, cuya producción duró casi tres años, contiene más de 30 minutos de animación en 3D almacenada en el disco láser. Se accede a esta animación al tocar iconos visuales y lingüísticos sobre una pequeña pantalla táctil. El vídeo suministrado contiene un corto extracto de la animación del disco láser. El software para el proyecto fue escrito por el artista. El software de rendering fue proporcionado por programas de subvenciones artísticas de Wavefront Technologies.


Scenes from TURBULENCE



Seafari



Director
Mario Kamberg

Productora Ejecutiva
Executive Producer
Sherry McKenna

Productora / Producer
Ellen Coss

Director Artístico / Art Director
Lorne Lanning

Supervisora de Gráficos
por Ordenador
Computer Graphics Supervisor
Kathy White

Supervisores de Efectos Especiales
Special Effects Supervisors
Lorne Lanning
Larry Weinberg

Coreografía/Choreography
Kathy White
Larry Weinberg
Darrin Butts

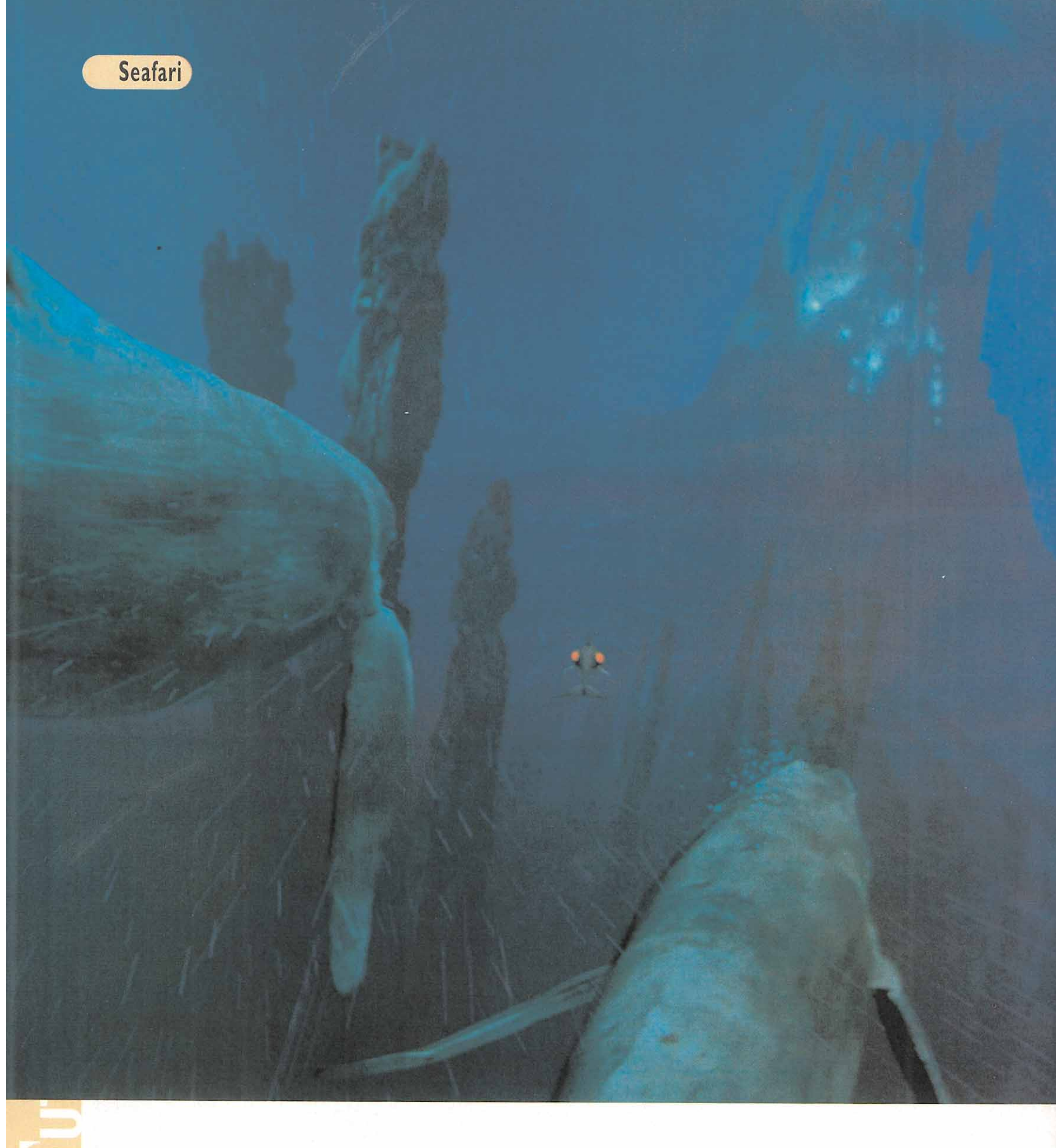


Rhythm & Hues

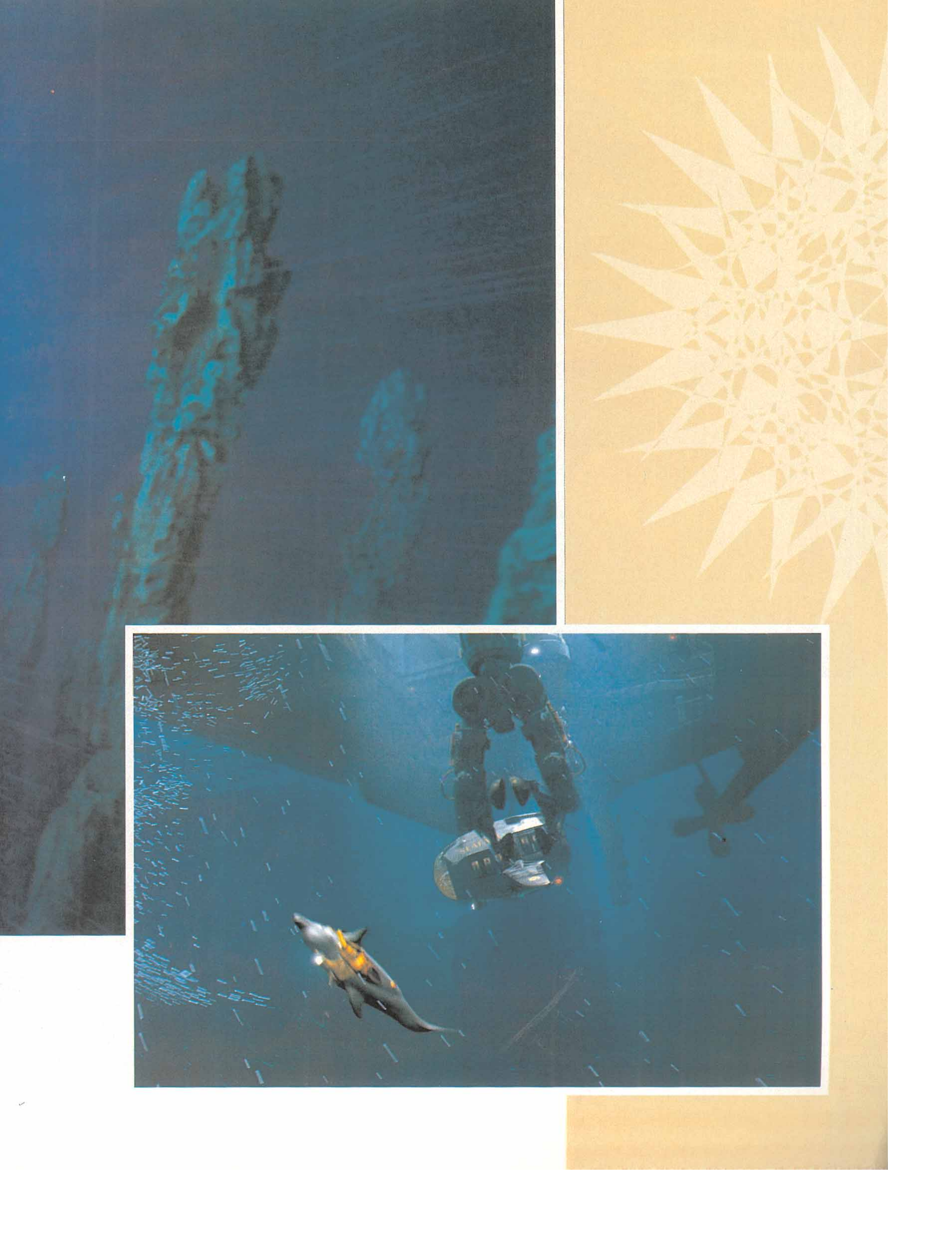
"Seafari" es una película de 4 minutos de duración, para cines dinámicos, que se estrenó en Julio de 1994 en el nuevo parque temático de Matsushita Universal en Wakayama, Japón. Esta "historia-atracción" generada por ordenador presenta a un delfín parlante que guía al público a lo largo de una misión de rescate bajo el mar, evitando las afiladas fauces de un gigantesco monstruo marino.

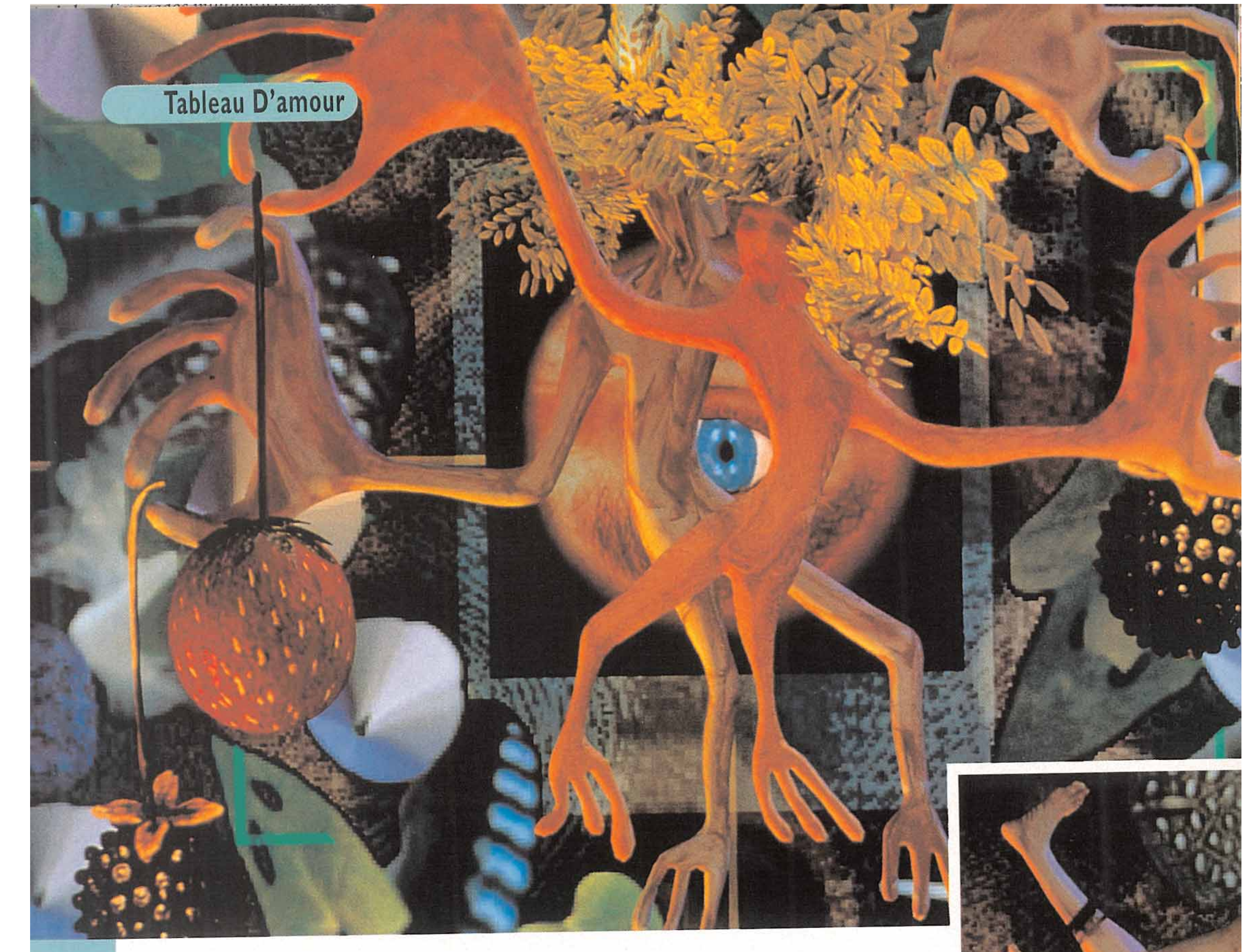
Los estudios Rhythm & Hues añaden esta película a su lista de innovadores trabajos para parques temáticos, que incluyen la secuencia de los Jetsons en "The Funtastic World of Hanna Barbera" (El Fantástico Mundo de Hanna Barbera) situado en los Estudios Universal, Florida; "The Guardian" (El Guardián) en la Exposición Universal de Taejon y "Le Visionarium", la película de CircleVision de EuroDisney.





ART FU





Bériou

Guión, Dirección y Animación
Script, Direction, Animation
Bériou
Asistentes de Modelaje
Modeling Assistants
Olivier Debert
Pascal Jonquais
Daniel Barthelemy
Tecnología Informática
Computer Technology
Gilles Bollaert
Banda Sonora / Sound Track
Gilles Fournier
Lyrics
Catherine Massiot
Gilles Fournier
Production Manager
Anne Belanger

Co-producido por AGAVE S.A. / CANAL + /Club d'Investissement Media (Programa para los Medios de Comunicación de la Comunidad Europea). Con la participación del Centro Nacional Francés de Cinematografía, Nuevas Tecnologías y Cuenta de Apoyo a la Industria de Programas Audiovisuales.

Co-produced by AGAVE, S.A. / CANAL + /Club d'Investissement Média (Programme Media de la Communauté Europééne)
With the participation of Centre National de la Cinématographie Nouvelles Technologies et Compte de Soutien à L'Industrie des Programmes Audiovisuels.

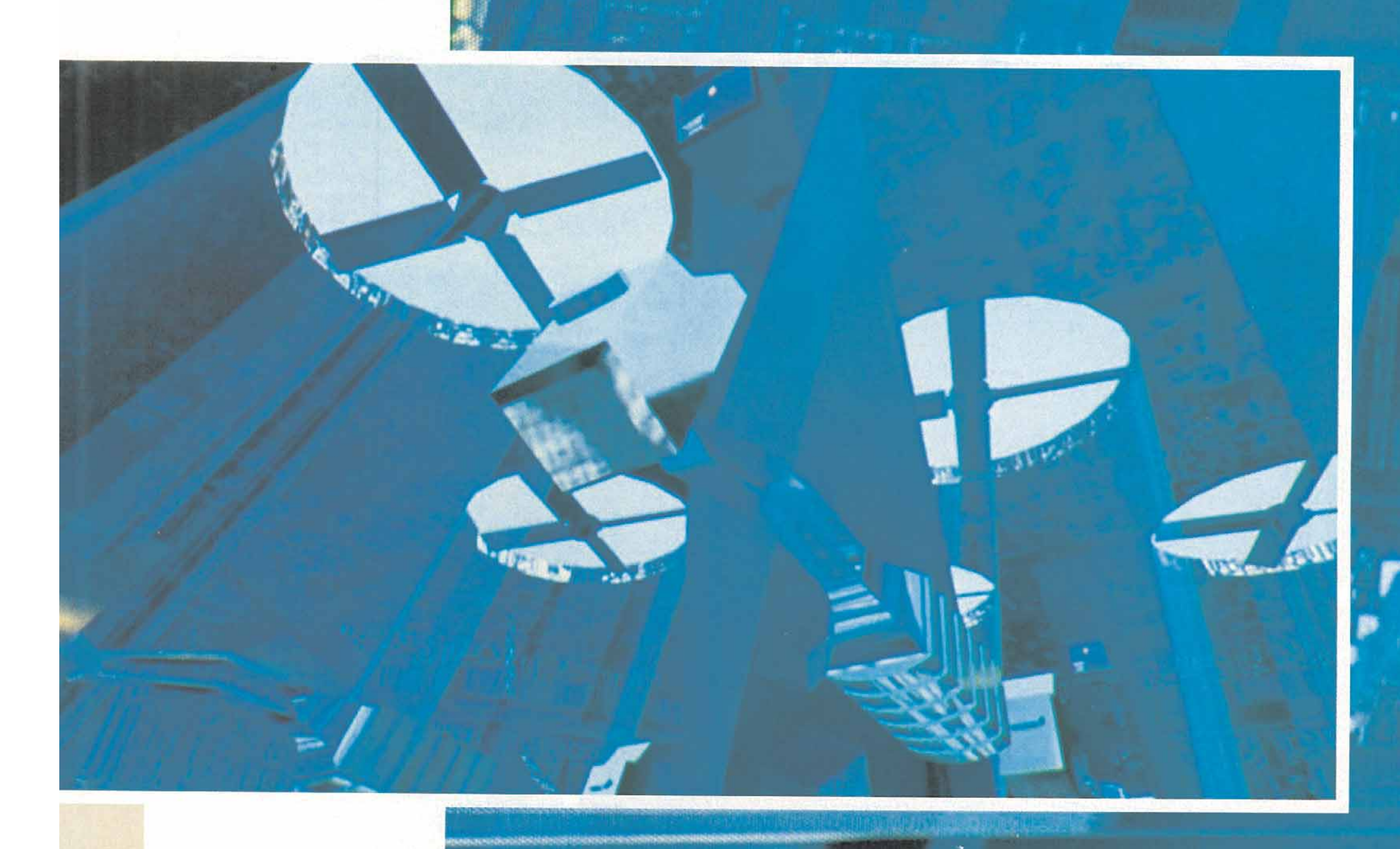




La película abre con un paisaje desértico gris y la superposición de una rejilla de líneas amarillas. El cuadro final muestra un detallado diseño de materia orgánica y revela un módulo de estructuras corporales laberínticas. Entre estas dos secuencias, se ha desarrollado una historia de amor, jugando con nuestra percepción.

Esta transición está compuesta por nueve escenas, que llevan a nueve encarnaciones distintas, y que a su vez son también nueve poses eróticas o variaciones sentimentales.

Nueve amores, un único amor.



ARTFUTURA 94

Autor / Author

Jordi Moragues

Producción / Production

Universitat de les Illes Balears-UIB

Hardware

Silicon Graphics

Software

Wavefront TDI

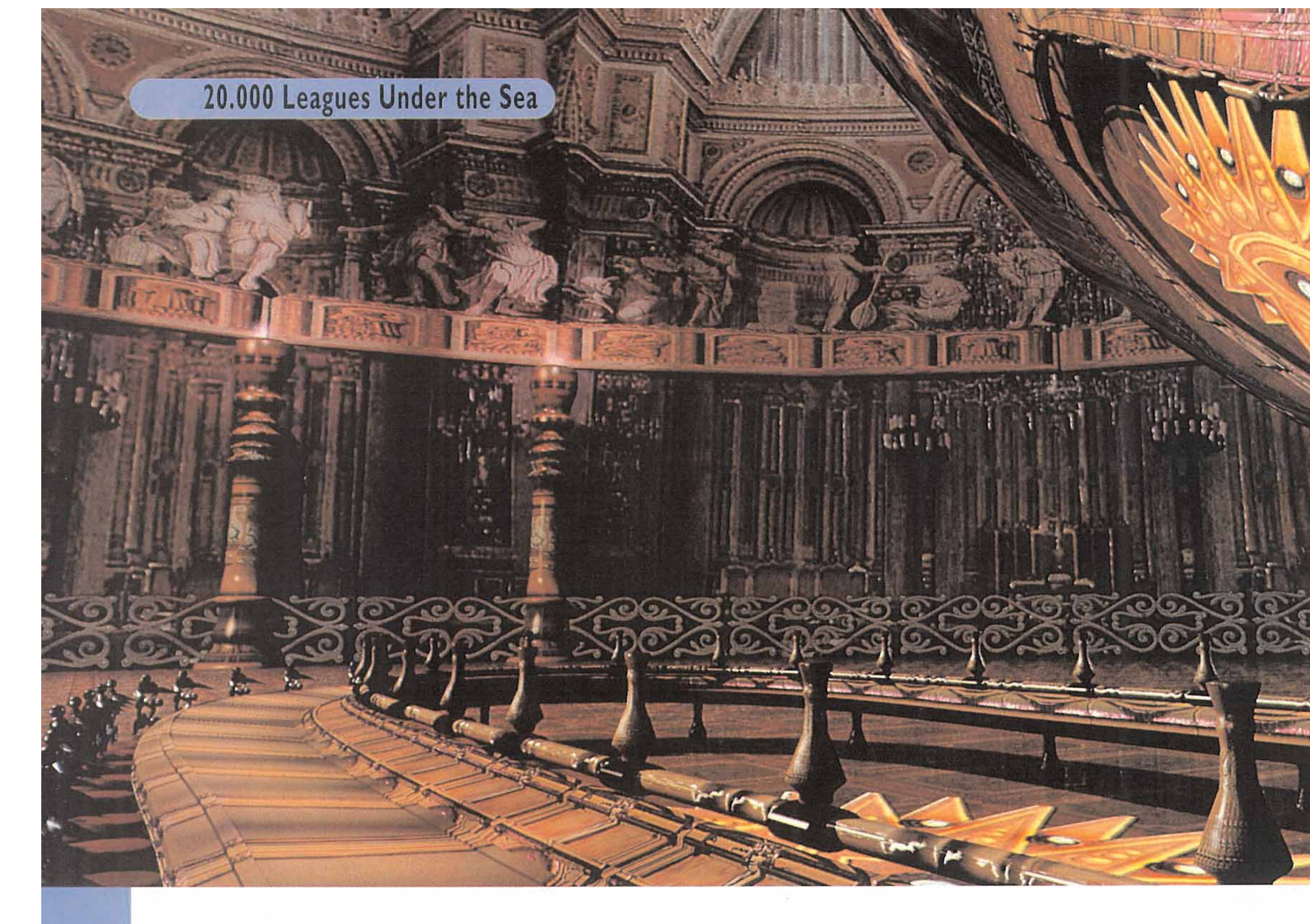
Máster Europeo de Animación por Ordenador y Síntesis de Imágenes MA ISCA (Edición 93)

European Master of Computer Animation and Image Synthesis MA ISCA (93 Edition)

Jordi Moragues



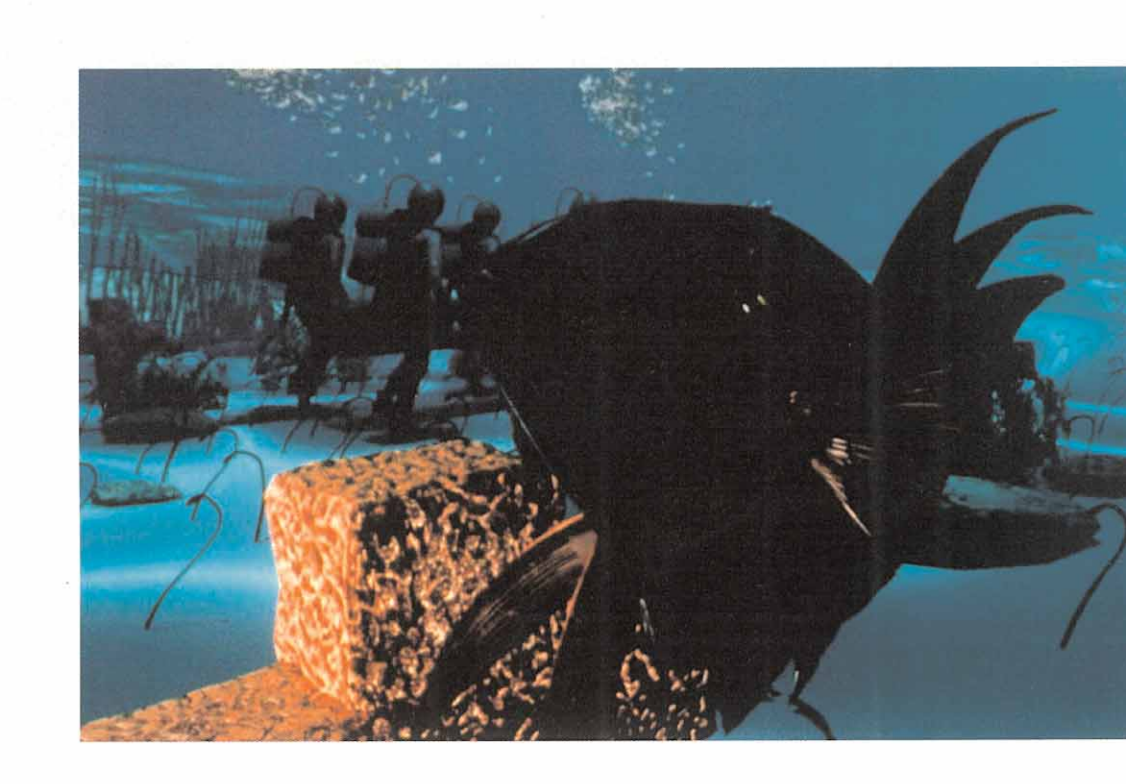
"No se puede llevar la contraria al orden establecido"

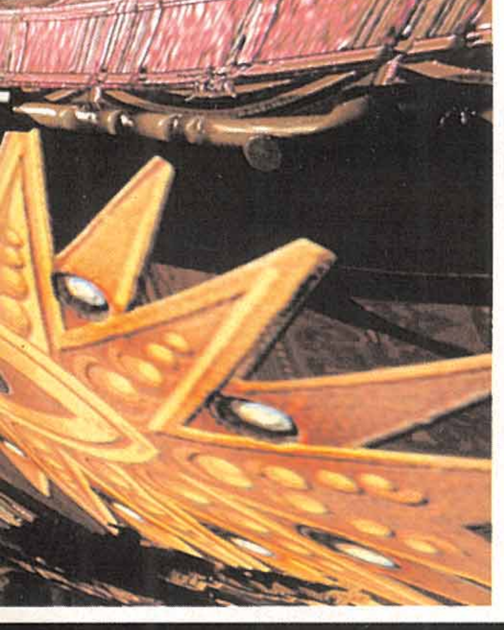


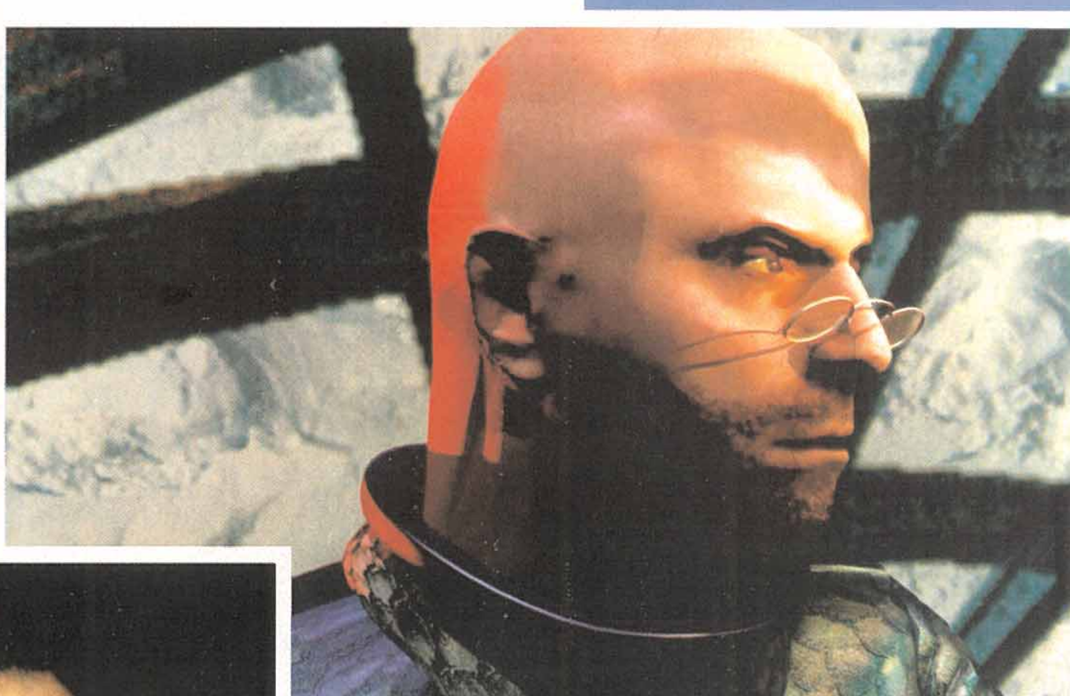
Gribouille



Productor / Producer
Gribouille
Hardware
Silicon Graphics
Software
Softimage
Colaboradores / Contributors
Acti-System Cyberware









Escena piloto para la película "20.000 leguas bajo el mar".



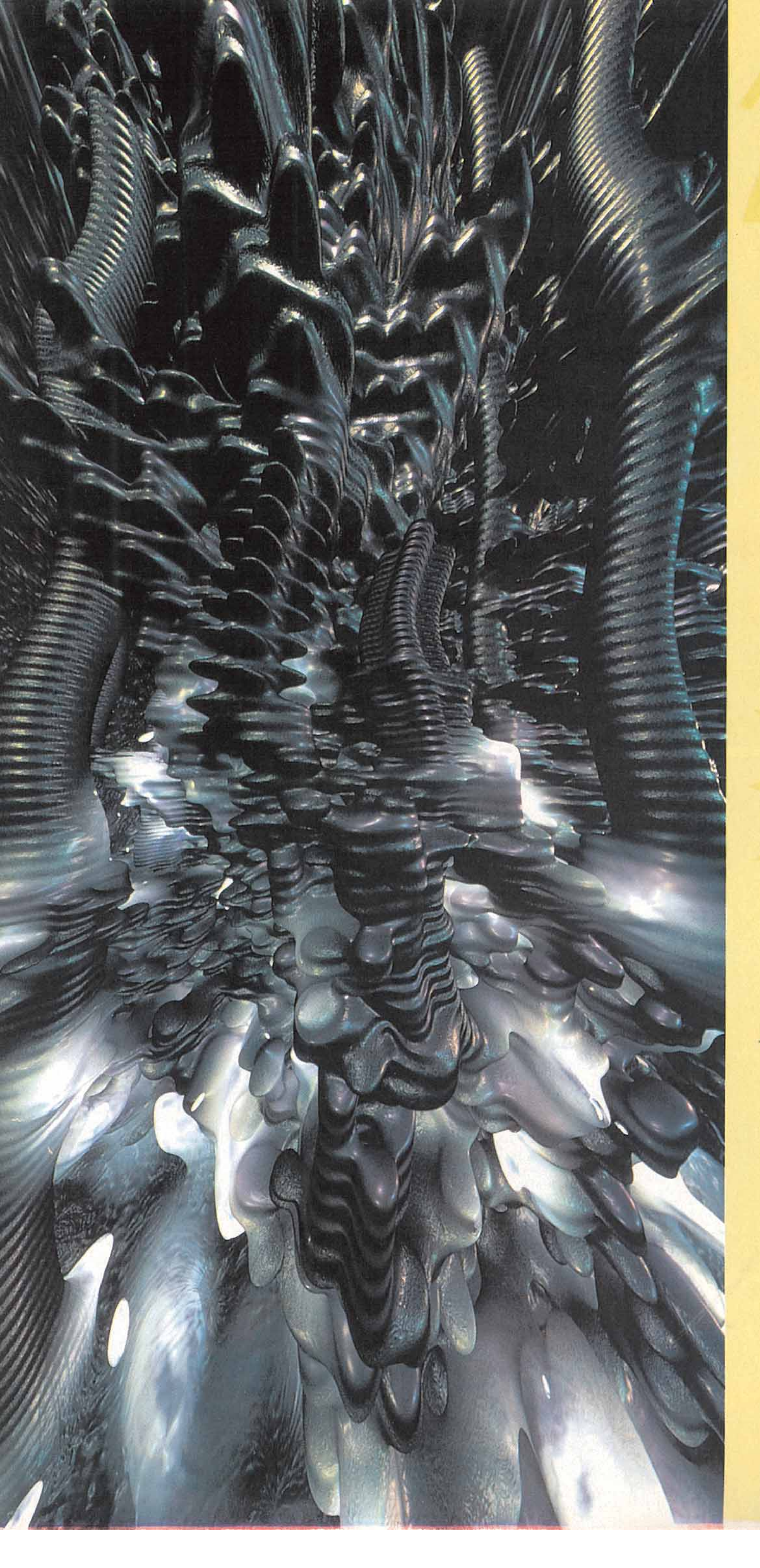
Coacervater

Yoichiro Kawaguchi



Artista / Artist

Yoichiro Kawaguchi



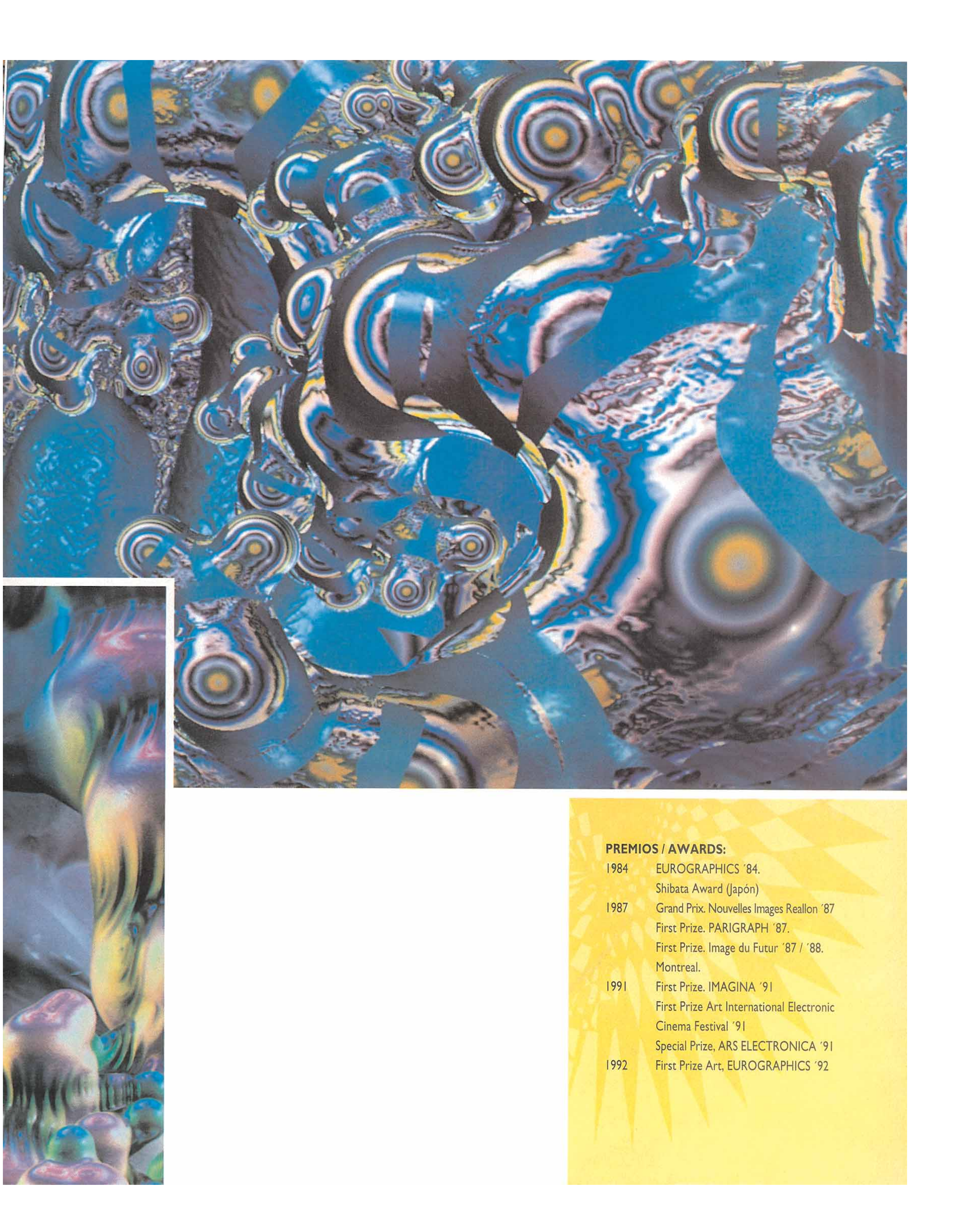
Nacido en la isla de Tanegashima, Japón, en 1952. En 1982 presentó su estudio "Growth Model" en SIGGRAPH '82 en Boston. En 1984 expuso sus trabajos en ELECTRA en París. En 1985 fue invitado a París para una presentación en PARIGRAPH. Expuso en la Bienal de Venecia en 1986, y tuvo una exposición en el Pabellón de Japón en EXPO '86 en Vancouver. Ese mismo año fue invitado a Linz por ARS ELECTRONICA.

Entre 1987 y 1988 participó durante cinco meses en el primer intercambio Franco-Japonés de artistas contemporáneos patrocinado por el Ministerio de Cultura, expuso en La Scala de Milán y Parma, y dio una conferencia en Barcelona en el Primer Congreso de Diseño Gráfico y Comunicación Visual. En 1989 expuso en EUROPALIA-JAPAN en Bélgica, en AUSGRAPH '89 en Sidney y en A CASA DACOR de Sao Paulo. También habló en el International Television and Broadcasting Conference de Milán, y en SCAN en Holanda, bajo el patrocinio del Ministerio Holandés de Cultura.

En 1990, fue invitado a PARIS CITE y a Taipei para una exposición en el Museo de Arte Moderno. Dio una conferencia en Sao Paulo en FOTOPTICA e hizo una presentación en alta definición en el SIGGRAPH '90 de Dallas.

En 1991 fue invitado a Barcelona para una presentación en ART FUTURA y expuso dentro de "Art of Edge" en el Sezon Contemporary Art Museum. En 1992 participó en el London Film Festival '92 y SICAF '92 en Seoul. En 1993 habló en el CINEVIDEO DIALOGUE '93 de Sao Paulo y en el "Japan Cultural Festival" de París.

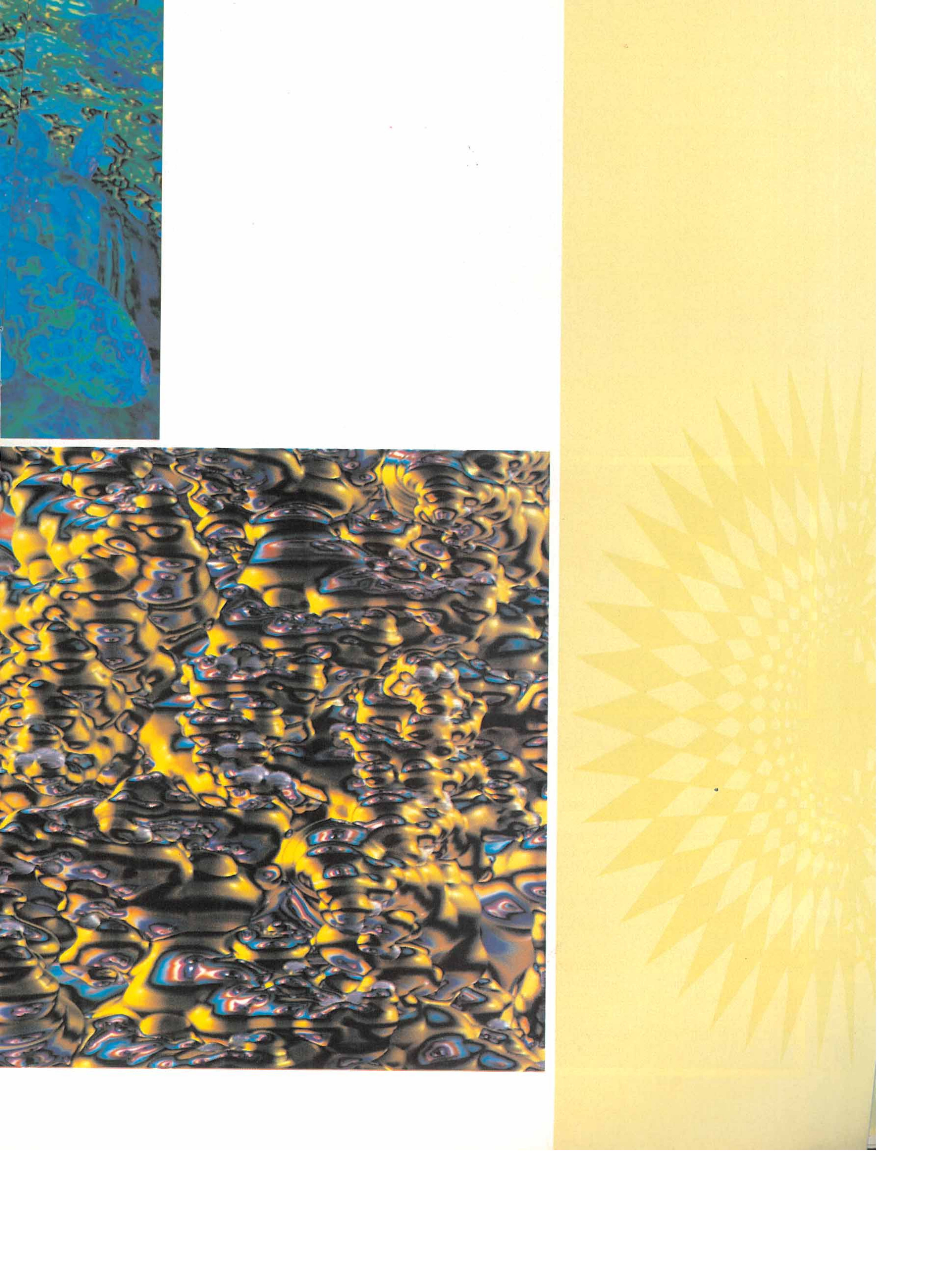
Coacervater

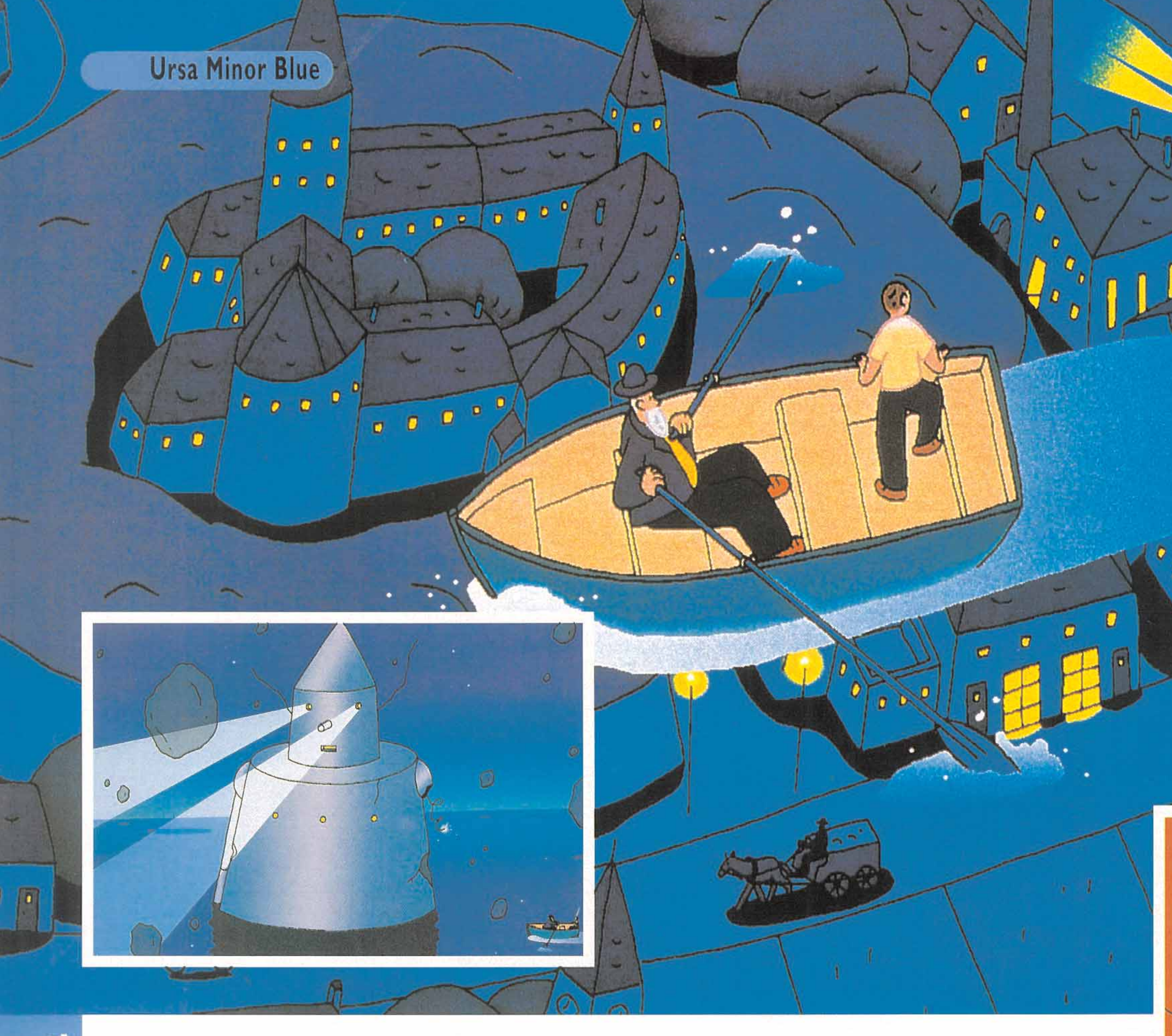


PREMIOS / AWARDS:

1984	EUROGRAPHICS '84.
	Shibata Award (Japón)
1987	Grand Prix. Nouvelles Images Reallon '87
	First Prize. PARIGRAPH '87.
	First Prize. Image du Futur '87 / '88.
	Montreal.
1991	First Prize. IMAGINA '91
	First Prize Art International Electronic
	Cinema Festival '91
	Special Prize, ARS ELECTRONICA '91
1992	First Prize Art, EUROGRAPHICS '92

Coacervater

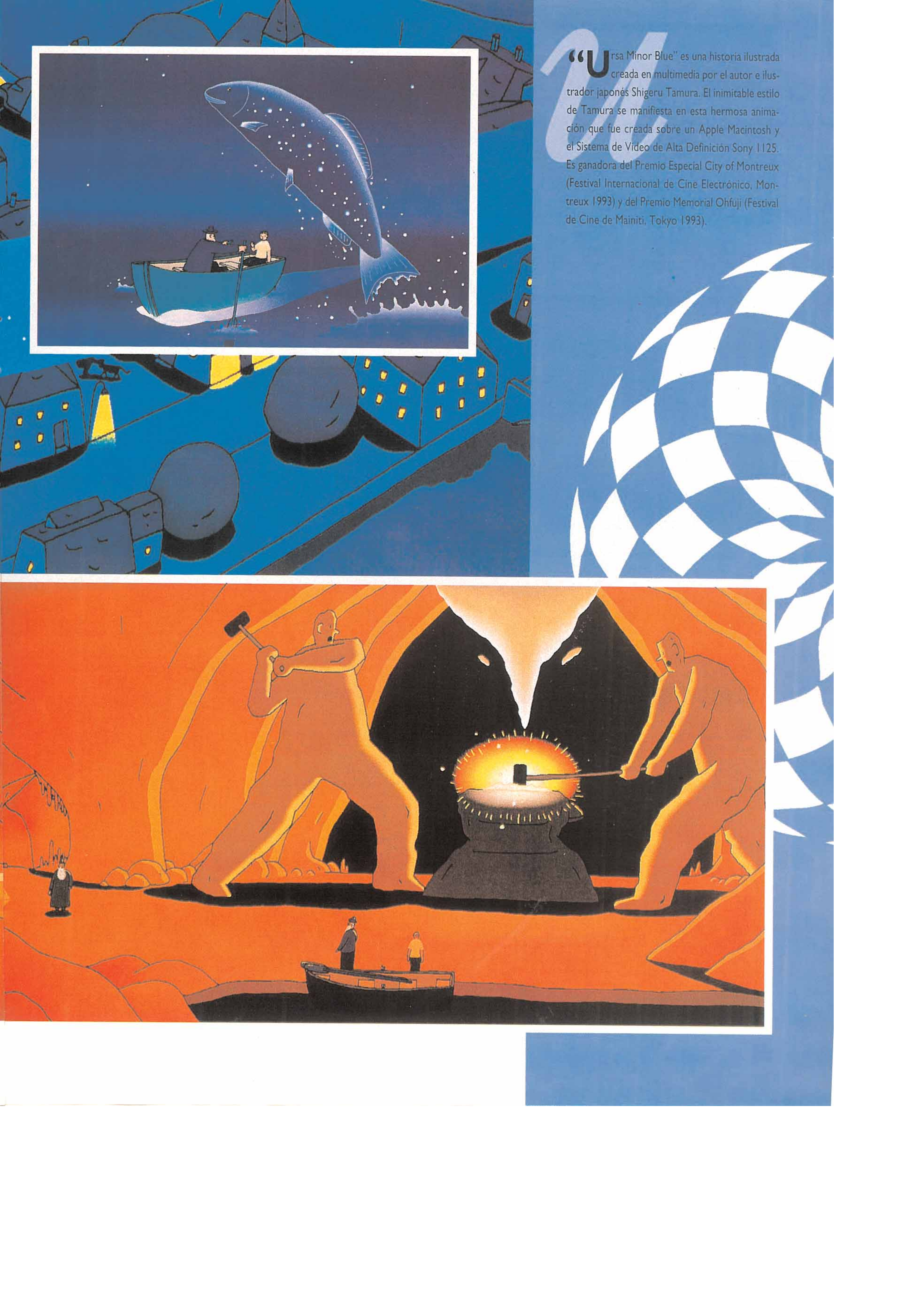




Shigeru Tamura

Escrito, Adaptado, Ilustrado
y Dirigido por
Written, Adapted, Illustrated and
Directed by
Shigeru Tamura
Música / Music
Utollo Teshikai
Diseño de la Animación
y Programación Informática
Animation Design and Computer
Programming
"Drycima"
Producción de la Animación
Animation Production
Project Team Sarah
Productor de la Animación
Animation Producer
Shinichiro Ueda

Diseño Sonido / Sound Design
Kazutaka Someya
Supervisor de Producción
Production Supervisor
Mitsuo Shionaga (Ai Ga Areba Daijobu Co. Ltd.)
Productores Ejecutivos
Executive Producers
Megumi Sugiyama
Shohachi Sakai
Productores Asociados
Associate Producers
Mitsuhisa Hida
Masahiko Yoshida
Productores / Producers
Tomiyo Hiruta
Mitsuo Shionaga,
Kaoru Matsuzaki



"Ursa Minor Blue" es una historia ilustrada creada en multimedia por el autor e ilustrador japonés Shigeru Tamura. El inimitable estilo de Tamura se manifiesta en esta hermosa animación que fue creada sobre un Apple Macintosh y el Sistema de Video de Alta Definición Sony 1125. Es ganadora del Premio Especial City of Montreux (Festival Internacional de Cine Electrónico, Montreux 1993) y del Premio Memorial Ohfuji (Festival de Cine de Mainiti, Tokyo 1993).



ARTFUTURA 94

Imágenes y Movimiento creados por
Images and Motion created by
Acclaim Entertainment's Advanced Technologies Group-Digital Production.

Director de Arte del Proyecto
Project Art Director
Patrick Runyon

Animador Principal
Senior Animator
Steve Rein

Artista Principal / Senior Artist
Mark Neumann

Artistas / Artists
Mark Chavez
Annmarie Koenig
David Mullins II
Jim Hundertmark

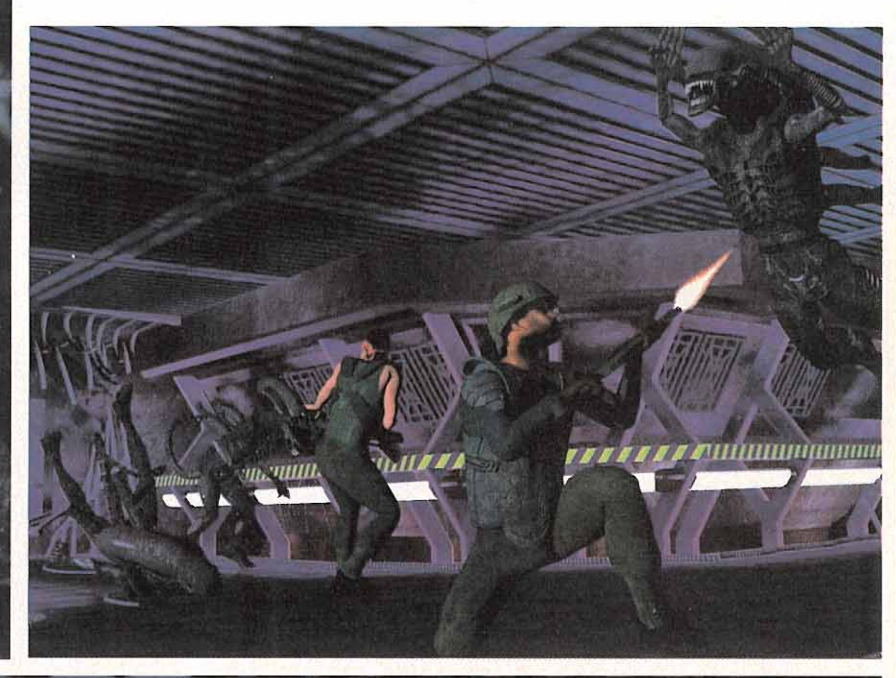
Audio
Dow McKeever

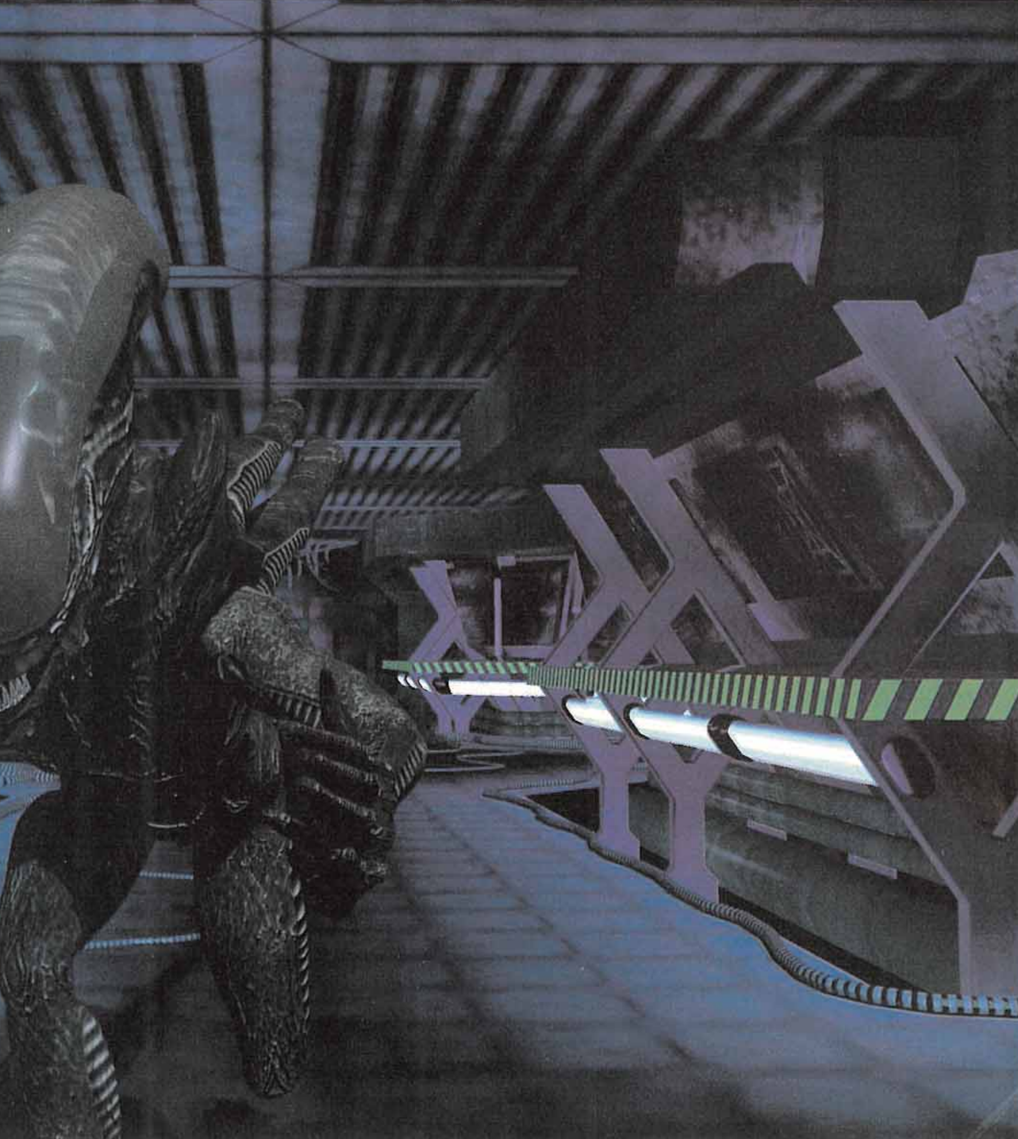
Productor / Director Principal de Producción Digital
Producer / Senior Manager of Digital Production
Paul Provenzano

Dirección de Investigación y Desarrollo, Grupo de Tecnologías Avanzadas
Senior Manager Research and Development, Advanced Technologies Group
Jeremy Schwartz

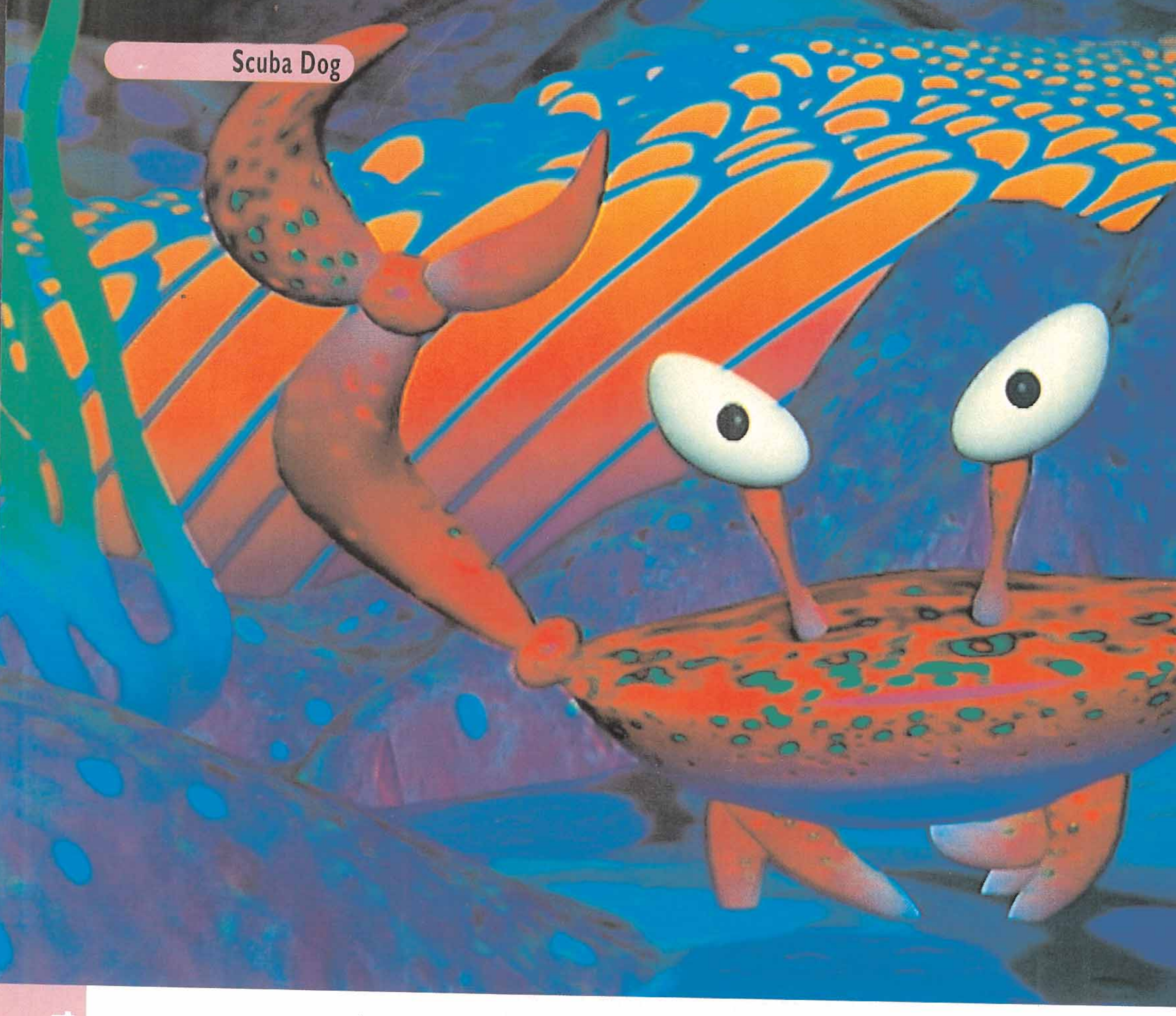
Vice Presidente, Ingeniería y Tecnología Avanzada
Vice President, Engineering & Advanced Technology
Wes Trager

Paul Provenzano





Estas escenas representan una secuencia de un juego interactivo que actualmente está desarrollando Acclaim Entertainment gracias al uso del sistema de animación de personajes del Grupo Acclaim Advanced Technologies. Este sistema utilliza tanto el escaneado como el modelaje tradicional para crear un personaje. La animación se consigue por medio de un proceso de captura de movimiento óptico propio que proporciona datos biomecánicamente precisos de los movimientos esqueletales del sujeto. Estos datos se aplican a un esqueleto de hilo de alambre que se utiliza para dirigir una única "piel" poligonal de red. El sistema que se utilizó para crear esta secuencia captura más de 50 rotaciones de huesos, (utilizando más de 140 sensores), simultaneamente a 30 frames / segundo.



Boss Film Studios

Director / Director
Roger L. Gould
Productor / Producer
John Clinton
Animadores / Animators
Mike Fleming
Walt Hyneman
Ken King
Peter Lepeniotis
David Smith
Mitchell Rosefelt
Director Creativo
Creative Director
Richard Edlund
Música / Music
Michael Stearns

Efectos de Sonido
Sound Effects
John Morris





"Scuba Dog" es un atracción posicional creada para Taito, un compañía japonesa dedicada a los videojuegos. "Scuba Dog" se vería en una cabina esférica para dos personas llamada D3BOS. Los pasajeros llevan ajustados sobre sus hombros cinturones igual que en una montaña rusa para mantenerlos sujetos, mientras tres anillos concéntricos de motores giran la esfera en cualquier eje que se desee. La atracción ha sido programada para coincidir con el movimiento visual de la animación a fin de crear la sensación de movimiento tridimensional.





Industrial Light & Magic

Supervisor de Animación de Efectos Visuales
Visual Effects Animation Supervisor
Steve Spaz Williams

Supervisor de Efectos Visuales
Visual Effects Supervisor
Scott Squires

Productor de Animación y Efectos Visuales
Animation and Visual Effects Producer
Clint Goldman

Supervisor de Escenas de Animación por Ordenador
Computer Graphics Sequence Supervisors
Jim Mitchell
Ellen Poon
Sandra Ford Karpman

Supervisor Conceptual de Efectos Visuales
Visual Effects Concept Supervisor
Doug Chiang

Coordinador de Efectos Visuales
Visual Effects Coordinator
Jill Brooks

Jefe de Operaciones de Producción
Head of Production Operations
Jeff Mann

Ejecutivo a cargo de T. Digital
Executive in Charge of Digital Technology
Tom Williams

Ejecutivo a cargo de Producción
Executive in Charge of Production
Patricia Blau

Mánager General de ILM
ILM General Manager
Jim Morris

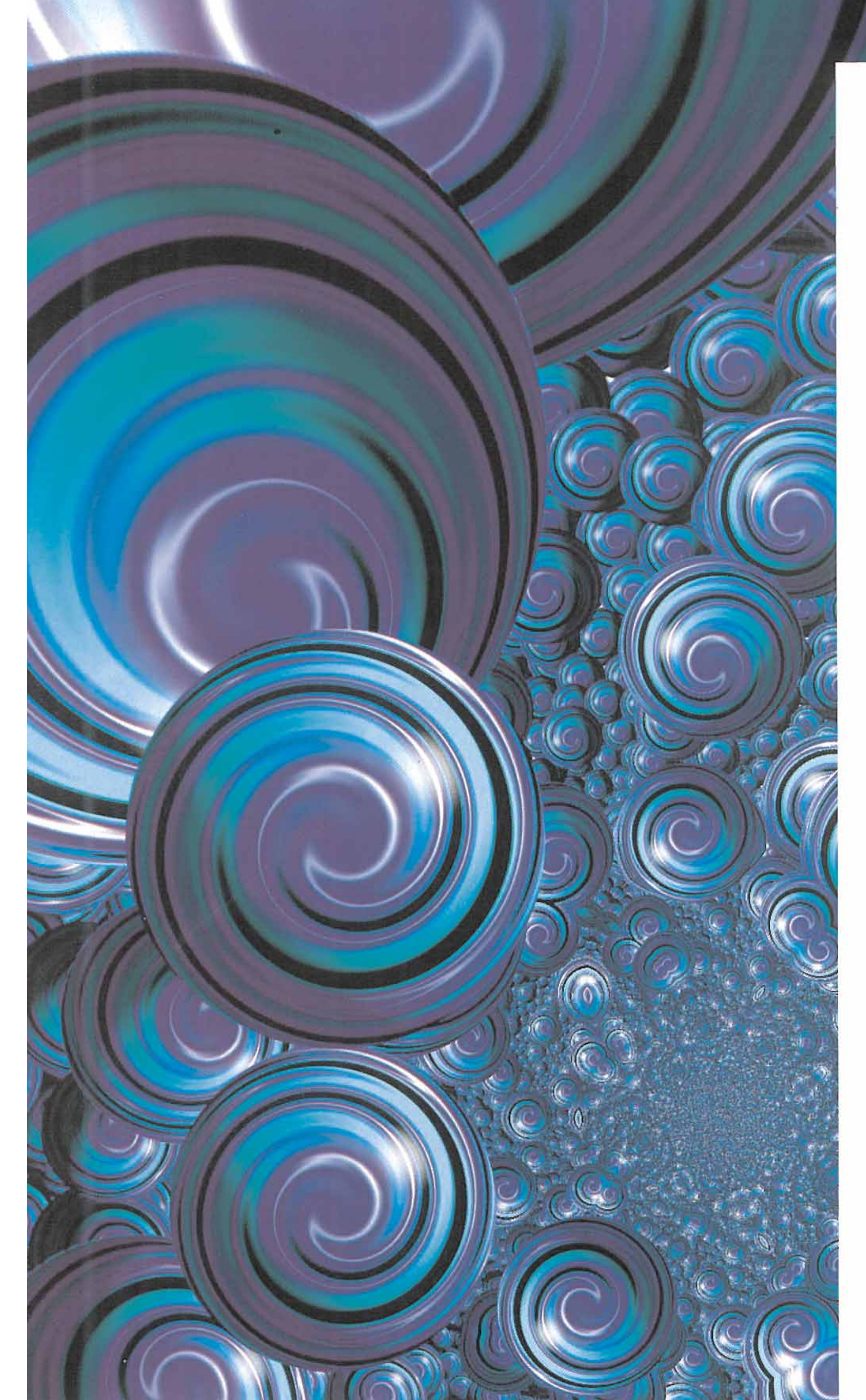
Hardware
Silicon Graphics
ILM

Software
Softimage
Alias
RenderMan
Parallax
ILM





Efectos especiales para la película "La Máscara".



Miércoles 28 sept.
19 h.
Presentación del Programa

Jueves 29 sept.
19 h.
Proyección
El Ojo del Ciclón
Art Futura Show 94

Viernes 30 sept.
19 h.
Proyección
Infografía en España
Mesa Redonda

Sábado 1 oct.
19 h.
Proyección
El Ojo del Ciclón
Art Futura Show 94

Miércoles 5 oct.
17 h.
Conferencias
Cibercultura
20 h.
Art Futura Show 94

Jueves 6 oct.
17 h.
Conferencias
Cibercultura
20 h.
Art Futura Show 94

Viernes 7 oct.
17 h.
Conferencias
Cibercultura
20 h.
Art Futura Show 94

Sábado 8 oct.
19 h.
Proyección
El Ojo del Ciclón
Art Futura Show 94

24:00 h.
Futura BOM Party
Estadio Olímpico de Madrid

Miércoles 12 oct.
19 h.
Proyección
Retrospectiva
Art Futura 90-91

Jueves 13 oct.
19 h.
Proyección
Retrospectiva
Art Futura 92-93

Viernes 14 oct.
18 h.
Proyección
Infografía en España
El Ojo del Ciclón
Art Futura Show 94

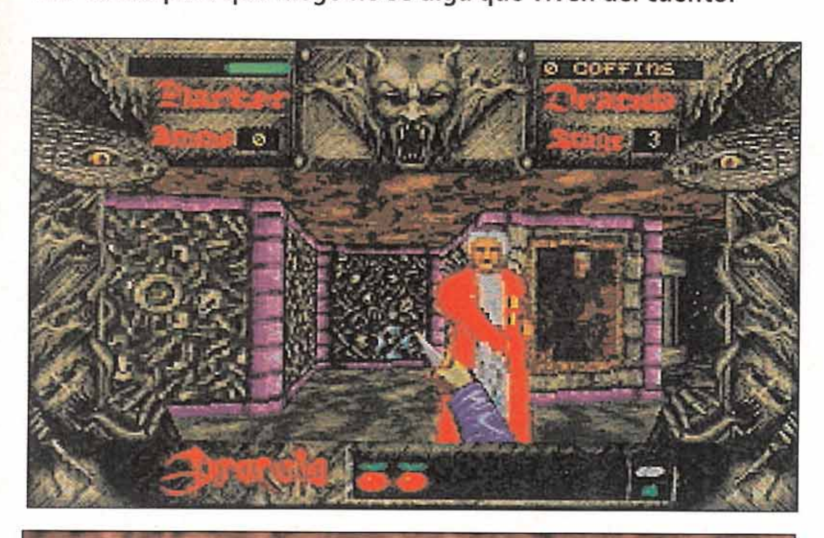
Sábado 15 oct.
18 h.
Proyección
Infografía en España
El Ojo del Ciclón
Art Futura Show 94

Edita:


Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con la revista MICROMANÍA.

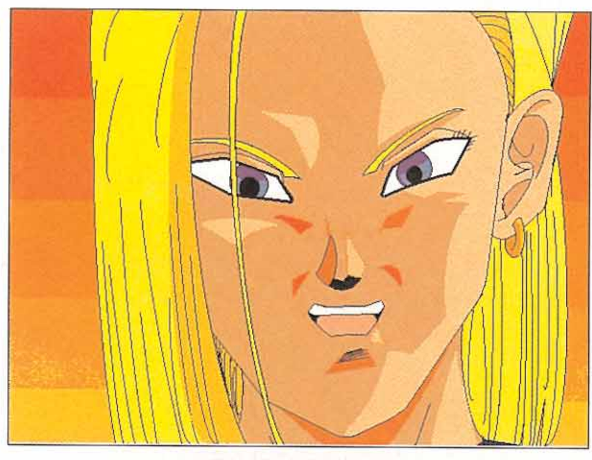
Busca las diferencias

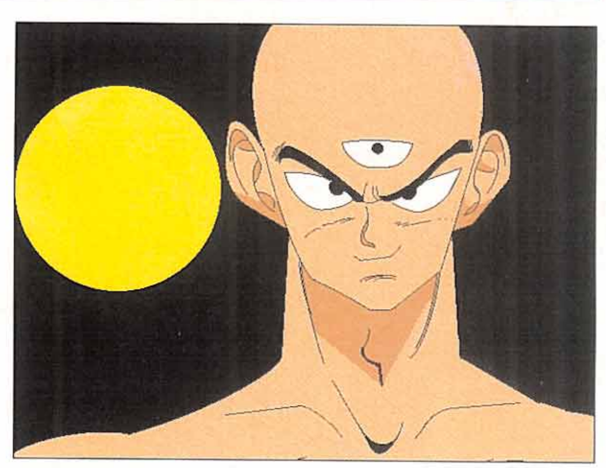
Nuestro buen amigo Ferhergón comparó hace poco tiempo al juego de Psygnosis «Hexx» con el de Image Works «Bloodwych» en cuanto a desarrollo se refiere. Pero no es a éste último al que se parece, pues en lo que respecta a nivel gráfico es clavadito a «Dracula de Bram Stoker», igualmente realizado por la compañía Psygnosis según nos ha contado en una escueta carta nuestro buen amigo Anselmo Sangrador. Exceptuando lo referido al tema de inventario y marcador, el resto es igual. Los decorados en tres dimensiones, la forma de movernos por el mapa e incluso el estilo de atacar de los enemigos son clavaditos. Parece que tras el éxito de «Dracula», en Psygnosis han decidido apostar por la forma de juego por él implementada, aunque eso sí, variando algunos temas para que luego no se diga que viven del cuento.





EL REGRESO DE BOLA DE DRAGÓN









Cuando todavía no se conoce la fecha de reemisión de la serie de dibujos animados «Bola de Dragón Z», un lector de Talavera de la Reina (Toledo) de nombre Eduardo Lureña nos ha enviado unos dibujos realizados con el programa «Deluxe Paint II» relativos a dicha serie. Hacía ya algún tiempo que no aparecían pantallas de este tipo, con lo que nos hemos decidido a publicarlas ante la falta de algo mejor. Que no, Eduardo, que es broma. Que tu trabajo nos ha gustado mucho y ha sido una decisión difícil, pero has resultado ser el afortunado del mes. El resto no desesperéis, que tal vez el mes que viene podáis ver vuestro esfuerzo recompensado en estas páginas. Ánimo.

MORPHING ANIMADO

Desde la bonita, hermosa, limpia e interesante localidad madrileña de San Sebastián de los Reyes (se nota mucho que trabajamos en ella), nos ha enviado Juan Manuel Zapata del Campo un disquete de PC en el que nos incluye una animación de morphing. En la misma, él mismo se convierte por arte de magia en un payaso. Esto es algo que para muchos no tiene mayor misterio, pues no es la primera vez que se publica algo de este tipo en estas páginas, pero sí es la primera que recibimos en la que el objeto que se transforma está rotando al mismo tiempo. Bueno Juan Manuel, pues enhorabuena por tu trabajo y esperamos más creaciones tuyas. Hasta pronto.



















¿QUÉ... ocurre con la Jaguar de Atari, que en el reciente E.C.T.S., celebrado en Londres sólo contaba con un juego en el stand de Ubi Soft?

¿CÓMO... es posible que ni siquiera los responsables de 3DO sepan la fecha del lanzamiento al mercado de su máquina en nuestro país?

¿POR QUÉ... los SIMMs de memoria para PC tienen un precio todavía tan elevado (cerca de 6.000 pesetas el mega)?

¿CUÁNTO... tiempo habremos de esperar todavía para que Intel desarrolle sus nuevos pocesadores P6 y P7?

MANIACOS DEL CALABOZO

Un mes de Novedades

TAL VEZ OS TENGA QUE SALUDAR CON BUENOS DÍAS, O A LO MEJOR ES MÁS APROPIADO UN BUENAS TARDES; QUIÉN SABE SI LO ADECUADO NO SERÁN LAS BUENAS NOCHES. GRAVE PROBLEMA NO SABER CÓMO DAROS LA RECEPCIÓN A ESTAS REUNIONES MENSUALES, PUES CADA UNO LAS CELEBRA CUANDO MEJOR PUEDE.

Antes de daros la palabra, cosa que supongo esperaréis impacientes, hablemos de las novedades. Como estandarte tenemos «Ultima VIII», que transcurre por Pagan, donde se ha trasladado una gran cantidad de miembros de nuestra hermandad.

La competencia se llama Might and Magic, con «Terra y Xeen», mundos repletos de aventuras. Y como alternativa, el sencillo y adictivo «Hexx», muy adecuado para maníacos novatillos, y que obligará a desempolvar antiguos ejemplares de esta sección. La explicación de la última frase está en el comentario del juego. Por cierto, hace un par de meses hablé de que se iba a publicar un tal «GES»; en realidad me refería a este «Hexx». Disculpas.

Una mirada al futuro nos desvela la llegada de tres novedades destacables: «Lands of Lore II», «Lords of Midnight» e «Ishar III», a las que uniremos el inesperado «Robinson's Requiem». Si vamos más allá nos encontraremos con, entre otros, un juego llamado «Heroes of Might and Magic», al parecer continuación de la serie que se denomina con sus tres últimas palabras. Y ahora, os concedo gustoso el turno.



PC «ISHAR 2»



PC «PAGAN, ULTIMA VIII»

OTROS MANÍACOS

Comenzaremos con un maníaco vallisoletano, en concreto de Medina del Campo, llamado Óscar Luengo, que tiene preguntas sobre un par de juegos. Empezamos por el «Might and Magic III», donde confiesa su impotencia para encontrar la Hologram Sequencing Card 002, que presume imprescindible para terminar el juego. Efectivamente, lo es, y se encuentra en una habitación del noroeste de los Salones de la Locura (*Halls of Insanity*), en un cofre al que se llega mediante el hechizo de Saltar. Por cierto, dicho calabozo se encuentra en el Bosque del Ojo Malvado (*Evil Eye Forest*) y para entrar en él es necesaria la llave Verde..., ésta ya la buscas tú.

Los problemas alcanzan al «Ravenloft», en el que Óscar no es capaz de entrar al castillo, y también busca cómo entrar por una puerta que hay cerrada en el primer nivel de la iglesia y por una trampilla de la ciudad de Barovia. Si alguien ha vuelto de allí con vida nos haría un gran favor al informarnos de estos puntos.

Cerrad los ojos que nos vamos a Pagan, el lugar de moda (mirad, si no, la Calabozolista). Allí se encuentra Lord William, alias de Guillermo Gainza, de Guecho (Vizcaya), quien está un poco despistado, pese a llevar bastante adelantada la aventura. Por supuesto que debes conseguir algo de Hydros, pero eso te exigirá primero liberarle, lo que a su vez te supondrá llenar de agua el bastante reseco lago Carthax. Efectivamente, la zona a la que se llega desde la doble puerta de la cueva de piedra (Stone Cove) es el enclave de los Sorcerers. Da primero un buen salto para colocarte en la isla central, tal como comentas. Una vez allí, explora la zona hacia el sur y no tendrás dificultad en encontrar la base de Malchir, donde te esperan intrigas y pruebas. Y para dejar todos los hilos colgando, también has de explorar el camino del Destino. Ninguna de estas tareas es prescindible si has de consumar el retorno del Avatar a Britannia.

Vamos con respuestas del «Ishar II», cortesía de J. Enrique Lagunas, de Mislata (Valencia), para solaz de anteriores preguntones, como Hipolito Rodríguez y Pablo Jordá. Para entrar en la posada "Blue Velvet" se precisa el colgante que suelta el Ent de la isla de Thorm al suministrarle la pócima "Sueño de Ent". El cuerno de mamut sirve para resucitar al druida que, convertido en piedra, reposa en la misma isla de Thorm. Respecto al espíritu de la isla de Akeer, no hay que matarlo, sino usar con él un colgante obtenido del Templo al devolverle cierto ídolo.

Para no ser menos, J. Enrique también tiene su ración de problemas, que paso a exponer: ¿Cómo abrir la Puerta de la Oreja en la isla de Olbar? ¿Qué hacer con el personaje situado en la sala contigua? ¿Cómo abrir la puerta de la sala en que está la Espada viviente del Caos, celdas de la isla de Akeer?

Prosiguiendo en el mismo juego, Raúl Rico, de Móstoles (Madrid) envía un interesante consejo, junto a recomendaciones para acabar con el espíritu de Akeer, al que espero no haya enviado al otro barrio de los espíritus pues parece útil según nuestro corresponsal. Pero vamos con la ayuda, que nos permitirá duplicar objetos e ingredientes sin límite. Al parecer, el hechizo nos lo dará una mujer delgada que pulula por el este de la isla de Thorm, a cambio de una ración de comida. ¿Será un error del programa?

Hablemos ahora del «Bard's Tale II», no publicado en España. Sobre él pregunta Cristian Alonso, de San Fernando de Henares (Madrid), que lo lleva bastante avanzado. En la Cripta Gris, no sabe cómo acceder al segundo nivel; tras contestar a la pregunta de la esfinge, encontrarás la escalera justo en el punto de entrada al calabozo, donde se te dará la opción de subir o bajar. En el calabozo de la Piedra del Destino, que es el último, también en el primer nivel, Cristian no sabe qué responder a la sencilla pregunta de un mago: "Tell me what the plan is" ("Dime cuál es el plan"). Pues bien, una de las pistas que habrás leído si has explorado bien el calabozo dice: "Hear the sphere, speak the truth. The plan is NEAR thorugh quite uncouth", que renuncio a traducir.

Ívaro Lozano, de Madrid, tiene problemas en «Myth Drannor», tras superar la prueba de las estaciones, ya comentada en pasados números. Se encuentra en un pasillo cerrado por teleportadores del que no ve salida; en su centro hay dos nichos con sendas gemas roja y azul. La solución nos la da, una vez más, J. María Fernández, de Gijón. Coge las gemas, primero la azul y luego la roja, y avanza hasta ser transportado al comienzo del pasillo; así desactivas el primero de los transportadores. Deposita las gemas en sus nichos, y cógelas ahora comenzando por la roja: ya puedes salir de esta enojosa trampa.

El último maníaco es J. José Roldán, de Sevilla, que confiesa su falta de experiencia. Tranquilo, hombre, que para eso estamos, para ayudarnos. El atasco del «Eye of the Beholder II» lo resolverás dando un fuerte golpe a esas paredes medio derruidas, en concreto a una que da al este. Respecto a cómo derrotar a los dos minotauros en el Shadowlands, la cosa es más compleja. A menos que quieras que me materialice en tu pantalla para acabar con ellos, habrás de hacerlo con tus propias fuerzas. Si hasta ahora has estado huyendo de todo combate te recomiendo que vuelvas a comenzar la aventura y no pierdas oportunidad de "zurrar" a todo monstruo cercano. Por otro lado, usa hechizos de bola de fuego para debilitarlos desde lejos y acometerlos, de uno en uno, cuando estén más débiles. Termina la carta de Juan José con su votación, algo curiosa: reparte sus puntos entre «Eye of the Beholder II», «Serpent Isle» y, atención, mucha atención, el casi olvidado y para muchos desconocido «JET SET WILLY». ¿No te estarás quedando conmigo, verdad?

Supongo que os habrá sabido a poco. Si es así, ya sabéis dónde tenéis una cita y así conseguir el próximo mes, más.

Ferhergón



CALABOZOLISTA

Ya está ahí, tras tres meses de su aparición. No era difícil preverlo, dada su enorme calidad argumental, gráfica y adictiva. Hablo de Pagan que se ha aposentado cómodamente en su trono y no creo que lo abandone con facilidad. Y el segundo también guarda lo suyo: no lo esperaba tan bien colocado tras tanto tiempo, y además dentro de muy poco vienen refuerzos.

De la serie Might and Magic sólo ha conseguido entrar en nuestra lista la tercera parte. ¿Qué pasa, estáis esperando a terminarlo para empezar con los siguientes capítulos? Por otro lado, el «Darksun» supone aún una mayor sorpresa que el «Ishar 2». El último de los cinco viene a corroborar el dominio de la saga Ultima, como constante de los últimos meses.

La previsión es fácil esta vez: el Ultima VIII mantendrá seguramente su posición: en este momento no hay ningún juego, sea o no JDR, mejor. No obstante, debería aparecer en la lista algún otro de la serie Might and Magic. Vosotros diréis.

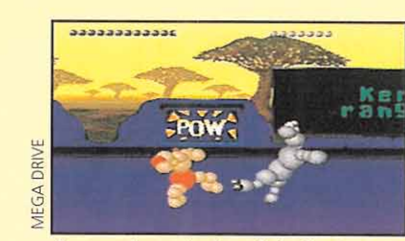
Votos contabilizados en Agosto-94:
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
1.- Ultima VIII: Pagan
2.- Ishar II: Messengers of Doom
3.- Might and Magic III: Isles of Terra
4.- Dark Sun: Shattered Lands
5.- Ultima VII: The Black Gate

Punto de mira

Golpes redondos

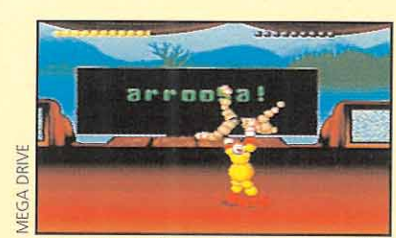
BALLZ

Es, no cabe duda, el juego de lucha más original del momento. Y, aunque parezca un tópico, no se ha visto antes nada igual. Accolade, con la pretensión de renovar un género tan manido, ha tenido la genial idea de presentar a los personajes más estrafalarios de la historia. Una nueva técnica de programación con la que se introducen las tres dimensiones, en el arcade para consolas, mostrando imágenes tan divertidas como impactantes.



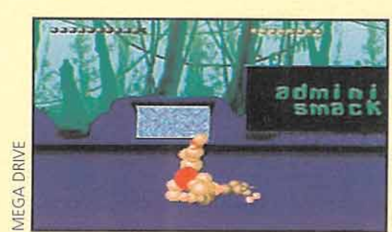
MEGA DRIVE

Aunque los cartuchos de lucha son una constante en la historia de los videojuegos, éste destaca por su originalidad.



MEGA DRIVE

La ambientación está muy conseguida. Gráficos y sonidos se complementan a la perfección.



MEGA DRIVE

El peculiar aspecto de los personajes protagonistas es uno de los elementos que más llama la atención.

■ ACCOLADE
■ Disponible: **MEGA DRIVE**
■ ARCADE

Y es que, los luchadores que aparecen en «Ballz», son una rara combinación de maestros consumados en artes marciales con muñecos vudú. Sí, sí, sabemos que semejante expresión os dejará "alucinados", pero es la pura verdad. Los artistas y programadores de Accolade han realizado un espectacular diseño de personajes, y del juego en general, utilizando una peculiar técnica en la que esferas y elipsoides componen, pieza a pieza, a cada luchador.

"La originalidad ante todo", han debido pensar, y la verdad es que ha sido todo un acierto. Que nosotros sepamos, ésta es la primera vez que algo parecido se ha visto en un cartucho. Pero el entorno 3D no ha llegado tan sólo a los protagonistas, sino a todo el juego. Los distintos luchadores, una vez en acción, se mueven, corren, saltan y se golpean, en un escenario dominado por las rotaciones, como si una cámara vigilara la escena. Y lo más increíble es que el juego se desarrolla a gran velocidad, y con una perspectiva espacial está muy lograda.

Así, cada vez que uno de ellos recibe un golpe, es posible apreciar cómo las esferas que componen su cuerpo se alejan unas de otras y se vuelven a unir como si estuvieran conectadas por cuerdas elásticas, en un efecto realmente divertido y sorprendente.

Para acompañar a esta pequeña joya visual, están los efectos sonoros y la música, que son excelentes. Escuchar cómo los personajes lanzan agudos chillidos cada vez que son atrapados por la acción de una llave, o cuando son torturados sin compasión, es francamente increíble.

El mayor defecto de «Ballz», si es que se puede considerar como tal, es que cuesta un poco llegar a dominarlo, al no estar acostumbrados a productos de características similares. Su dificultad, por tanto, puede llegar a parecer elevada, aunque, como todo, no es más que una cuestión de práctica.

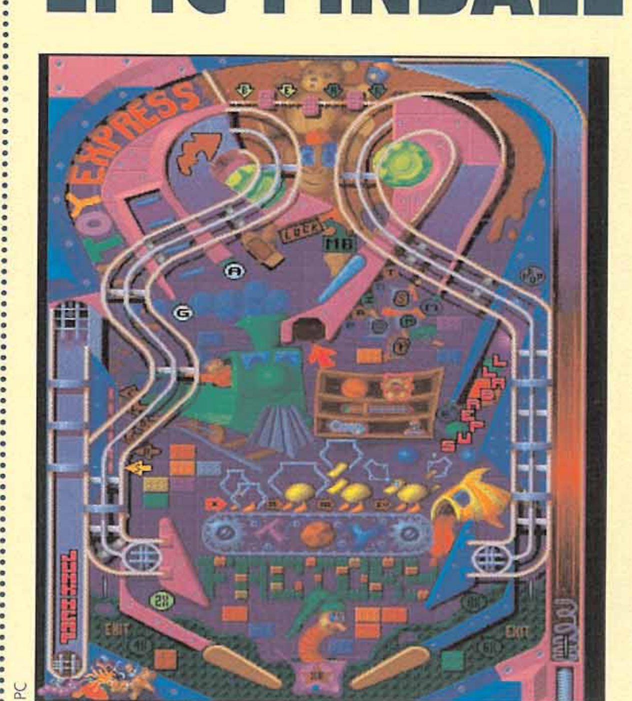
F.D.L.

Original, divertido, complicado, pero muy recomendable. **88**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	80
MOVIMIENTOS	85

Cantidad y calidad

EPIC PINBALL



PC

Los juegos de pinball han dado paso a un género propio en el que Epic Megagames tiene mucho que decir.



PC

No podemos esperar grandes sorpresas en este nuevo pinball. El entretenimiento está garantizado por si mismo.

Los reyes del shareware atacan de nuevo con la publicación de «Epic Pinball». Su nombre deja bien a las claras todo lo que rodea a este juego, en el que la diversión y la adicción son sus dos apuestas más importantes. Siguiendo la estela dejada por productos como «Pinball Fantasies» o «Silverball», «Epic Pinball» llega para satisfacer a los jugadores que no buscan ninguna complicación y cuya máxima aspiración es el puro entretenimiento.

■ EPIC MEGAGAMES
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráfica: **VGA**
■ ARCADE

En principio, «Epic Pinball» parece no presentar excesivas diferencias con ningún otro pinball aparecido para compatibles. De hecho, podemos asegurar que es bastante similiar a uno de los nombrados anteriormente, «Silverball», y la razón no es otra que el hecho de que parte del equipo que ha diseñado «Epic Pinball» también participó en el desarrollo de aquél. Pero es la novedad la que más nos interesa, y hurgando un poco más en «Epic Pinball» descubrimos varias cosas realmente novedosas. La primera y más evidente es que la versión registrada del juego, compuesta por tres packs independientes, ofrece un total de doce mesas diferentes que se adaptan a casi todos los gustos de cualquier aficionado a los flippers. Sus nombres y diseños son de lo más actual: Super Android, Pot of Gold, Excalibur, Crash and Burn, Magic, Pinball Jungle, Deep Sea, Enigma, Pangaea, Space Journey, Toy Factory y CyborGirl. Todos ellos, como es de esperar, presentan una increíble cantidad de rampas, *bumpers*, dianas y todo aquello que es habitual.

Los temas que han inspirado estas mesas van desde las carreras de F1 hasta los dinosaurios, pasando por el fondo del océano o los viajes espaciales. Mención aparte merece el más original de todos estos tableros: Enigma. No se parece a nada de lo que se ha visto hasta ahora en un pinball. Se trata de una mesa totalmente limpia. Pero sólo en apariencia, claro. En realidad, los diferentes objetos que la componen aparecen y desaparecen como por arte de magia, a su libre albedrío.

En general, no se puede hablar de una dificultad exagerada, ya que cada mesa tiene sus cosas más y menos sencillas. Algunas requieren una habilidad extrema, mientras que otras son muy fáciles.

Técnicamente, «Epic Pinball» destaca por su aparente sencillez, que no es sino producto de su depurada programación. Muy buenos efectos de la bola y los componentes de la mesa, y una elevada velocidad es lo primero que llama la atención. A nivel gráfico se aprecia el trabajo detallista que ha sido llevado a cabo por los artistas de Epic Megagames, y si nos detenemos en el apartado del sonido,éste también derrocha calidad.

En definitiva, se trata de un buen producto, quizá no brillante, pero indudablemente en él se nota el buen hacer de los programadores de Epic.

«Epic Pinball» es un producto muy recomendable para los que busquen una diversión instantánea, sin ninguna complicación secundaria.

F.D.L.

Realmente entretenido para los amantes del pinball. **85**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	85
SONIDO	85
DIFICULTAD	74
MOVIMIENTOS	80

Recomendados

1. **INFERNO**
   OCEAN (PC, PC CD-ROM)
2. **MORTAL KOMBAT II**
   ACCLAIM (SNES, MEGADRIVE, GAME BOY, GAME GEAR)
3. **ARMADA WING COMMANDER**
   ORIGIN (PC)
4. **TIE FIGHTER**
   LUCASARTS (PC)
5. **THEME PARK**
   BULLFROG (PC, PC CD-ROM)
6. **HEIMDALL 2**
   CORE DESIGN (PC)
7. **REBEL ASSAULT**
   LUCASARTS (PC CD-ROM, MEGA CD)
8. **STAR TREK JUDGMENT RITES**
   INTERPLAY (PC)
9. **FIFA SOCCER**
   EA SPORTS (PC, PC CD-ROM, MEGADRIVE, SNES)
10. **ROBINSON'S REQUIEM**
    SILMARILS (PC)
11. **OVERLORD**
    VIRGIN/ROWAN SOFTWARE (PC)
12. **VIRTUA RACING**
    SEGA (MEGADRIVE)
13. **PAGAN: ULTIMA VIII**
    ORIGIN (PC)
14. **URBAN STRIKE**
    GREMLIN (MEGA DRIVE)
15. **F-14 FLEET DEFENDER**
    MICROPROSE (PC)
16. **PLANET FOOTBALL**
    INFOGRAMES (PC)
17. **SONIC & KNUCKLES**
    SEGA (MEGA DRIVE)
18. **DRAGON. THE BRUCE LEE STORY**
    VIRGIN (SNES)
19. **AL QADIM THE GENIE'S CURSE**
    SSI (PC)
20. **JUMP DAVID BOWIE INT. CD-ROM**
    ION (PC CD-ROM, MAC CD-ROM)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Punto de mira

El despertar de Gildiss
KING OF DRAGONS

Capcom nos trae un juego que nos hace recordar en su desarrollo al mítico «Gauntlet», donde un grupo formado por elfos, magos y guerreros, tiene que enfrentarse a numerosas hordas de dragones, goblins, orcos, y otros tétricos seres, durante muchísimas fases. Su título es «King of Dragons», y es un arcade de una gran acción.

SUPER NINTENDO



La ambientación medieval va acompañada por todo tipo de criaturas.

SUPER NINTENDO



La acción es uno de los mayores atractivos de este arcade.

SUPER NINTENDO



Los gráficos se caracterizan por su gran colorido y calidad.

SUPER NINTENDO



Aunque aquí no lo escuchemos, los efectos de sonido son impactantes.

CAPCOM
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE

Estamos en el reino de Malus, que se encuentra a punto de ser acechado por un demoníaco ser; su nombre es Gildiss, y es el Rey de los Dragones. Gildiss está sumergido en un profundo sueño que dura cerca de año y medio, y del cual está a punto de despertar. La profecía cuenta que cuando el dragón despierte de su sueño, se volverá más poderoso y fuerte que antes. Por lo que el rey del reino de Malus, ha dispuesto a un grupo de valientes para que encuentren a Gildiss, y acaben con él, antes de que despierte de su letargo.

Dieciséis niveles de auténtico ambiente medieval componen el desarrollo de «King of Dragons», donde podremos aventurarnos en solitario, o con otro "compañero de fatigas". Podremos elegirlo de entre un total de cinco que son: Guerrero, Enano, Clérigo, Mago y Elfo, cada uno con sus propias habilidades. Nuestro camino estará invadido por los secuaces del gran dragón Gildiss. No hace falta decir que tendremos que cargarnos a todos para incrementar nuestro nivel de energía, de armas y de magia.

«King of Dragons» es un arcade muy en la línea de los juegos que nos podemos encontrar en una sala de máquinas recreativas. Niveles y niveles por doquier, todos ellos cargados de un llamativo colorido y de unos impactantes efectos sonoros. Su realización técnica claro está, no resulta tan espectacular como una recreativa, pero salvando las distancias, creemos que este juego cuenta con la suficiente calidad como para prestarle atención. Y si además su adicción cumple perfectamente las reglas del buen arcade, es decir, el mantenernos pegados a la consola para terminar con "seres" inmundos ..., ¿que más se le puede pedir?

M

E.R.F.

Sin grandes alardes, pero muy apto para jugar.

79

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	82
SONIDO	80
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	77

La tortuga y la liel
JAZZ JAC

Epic Megagames es una compañía americana bastante desconocida en España y que hasta ahora no tenía distribuidor dentro de nuestras fronteras. Está, junto a Apogee, colocada en el primer puesto del rango de las empresas dedicadas al creciente fenómeno del "shareware". La intención de Epic es la de crear juegos sencillos y divertidos que cautiven al espectador. Su último lanzamiento es «Jazz Jackrabbit».

EPIC MEGAGAMES
Disponible: **PC**
T. Gráfica: **VGA**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Estamos 3.000 años delante en el futuro. El malvado rey tortuga, Devan Shell, ha raptado a la princesa Eva Earlong, que traducido significa algo así como "Orejaslargas". Jazz Jackrabbit tiene como misión liberarla. Un sencillo argumento para un adictivo arcade de plataformas. ¿No? Epic no ha necesitado más para realizar un juego repleto de acción y buenos gráficos.

«Jazz Jackrabbit» está dividido en fases con varios niveles en cada una de ellas. Entre una y otra es posible recoger "bonus" en un subjuego diferente: nuestro amigo Jazz se vuelve tridimensional y recorre una pista de carreras sembrada de diamantes, cuantos más recoja en un tiempo límite, más puntos logrará.

Es curioso, y no olvidéis que siempre recomendable, leer las instrucciones del programa. Las podemos resumir en dos frases: hay que eliminar a las tortugas y ante la duda, ¡dispara! Y realmente el juego se limita a eso, a eliminar a las tortugas y demás bichos que pululan por la pantalla y recoger nuevas armas, puntos extra o energía.

Vamos a lo interesante. ¿Qué nos ha parecido «Jazz

re

KRABBIT


PC

Entre fase y fase podemos recoger un "bonus" en un subjuego distinto.


PC

Nuestro protagonista se vuelve tridimensional para iniciar su carrera.

Jackrabbit»? En general, está bastante bien. Tiene algunos peros como necesitar un procesador muy rápido para que el "scroll" multidireccional no salte, o la falta de originalidad de su argumento. Sin embargo, si pusiéramos en una balanza lo bueno y lo malo de «Jazz Jackrabbit», abundaría lo bueno: Rapidez, unas instrucciones de instalación magníficas, buena música y buenos gráficos.

«Jazz Jackrabbit» no tiene nada que envidiar a ningún cartucho de consola. Creemos que la intención de Epic Megagames ha sido precisamente la de demostrar que el PC es un ordenador lo suficientemente versátil y capaz, como para hacer ejecutar a la perfección un juego que podría estar destinado a una Super Nintendo.

Por cierto, ¿Epic Megagames no hace cartuchos de consolas? Estamos seguros de que lo haría bien, ¿verdad?

J.G.V.

Un juego de PC, que parece diseñado para Super Nintendo. **81**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	89
SONIDO	80
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	75

Invasión tridimensional

ZERO TOLERANCE

No sé si recordáis un juego llamado «Wolfenstein 3D», que marcó toda una revolución en el terreno de los videojuegos, debido a sus grandes dosis de acción. Ahora Accolade ha editado un cartucho que está muy en esta línea, para satisfacer a los usuarios consoleros.

ACCOLADE
Disponible: MEGA DRIVE
ARCADE

«Zero Tolerance» es un cartucho cuyo estandarte es la acción, siguiendo la pauta de lo que ahora está tan de moda, los juegos tipo «Doom»; y viene bajo el sello de Accolade para intentar refrescar el instinto adictivo de los videoadictos. Su desarrollo es realmente simple, liquidar a todo el que se nos coloque delante, sin mirar siquiera quién es. Y es que es nos han trasladado a una base espacial, repleta de mutantes y de otras razas que mejor no saber su procedencia, y debemos limpiarla de todos estos invasores. A partir de aquí comienzan nuestras andaduras por el juego.

Trasladándonos sigilosamente a través de numerosas fases de estructura laberíntica, tendremos que ir recogiendo todo tipo de armas, municiones y "kits" de energía, a la vez que vamos limpiando dichos laberintos de alienígenas.

Contaremos con un pequeño mapa situado en la parte inferior de la pantalla, que nos hará las veces de guía para no perdernos y encontrar la salida hacia el siguiente nivel entre los interminables y laberínticos pasillos. En cuanto a sus aspectos de realización técnica, los gráficos son bastante simples y los decorados muy repetitivos, a lo que hay que unir lo reducido de la pantalla donde se desarrolla la acción. El único notable en la realización técnica está en las rotaciones que efectúa nuestro personaje al girar. Hay que destacar el modo de dos jugadores, donde conectando dos Mega Drive por medio de un cable especial, haremos auténticas persecuciones antimutantes.

«Zero Tolerance» se ha quedado en una buena intención por ofrecer al usuario un producto innovador original y diferente, además de adictivo –y podía haberlo sido–, pero se ha quedado en eso, un intento. Posee algunas carencias, que esperamos sean corregidas en una segunda parte.

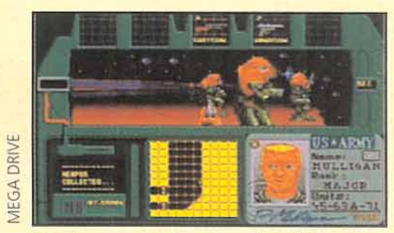
E.R.F.


MEGA DRIVE

Deberemos atravesar distintas fases, todas ellas de estructura laberíntica.


MEGA DRIVE

Para no perdernos y pasar de nivel contamos con la ayuda de un mapa.


MEGA DRIVE

Técnicamente destacan las diferentes rotaciones del protagonista al girar.

Sólo para los no exigentes en cuestiones técnicas. **70**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	69
ADICCIÓN	76
SONIDO	79
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	83



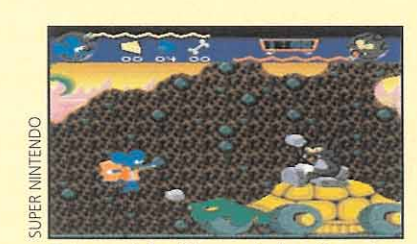
Como el ratón y el gato

ITCHY & SCRATCHY

Nada ni nadie se libra de las inquietas mentes de los programadores... Hasta "Itchy & Scratchy", los alocados y salvajes personajes de la serie de dibujos preferida de Bart Simpson, han sido inmortalizados en un videojuego consolero.

- ACCLAIM
- Disponible: SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME GEAR Y GAME BOY
- V. Comentada: SUPER NINTENDO
- ARCADE

Un arcade de plataforma ha sido el género escogido por Acclaim para dar vida a «Itchy & Scratchy», este fatídico dúo ratón-gato, gato-ratón, que, precisamente, no es cariño lo que se profesan. Si seguís las aventuras de Bart Simpson, conoceréis la vida de esta pareja. El carácter satírico de la serie se ha trasladado fielmente al videojuego: los dos protagonistas no pararán de propinarse martillazos en sus lindas cabecitas. Pero en el juego no manejaremos a Scratchy, el gato, sino a Itchy, el ratón. Nuestro cometido consistirá en atravesar nivel tras nivel, destruyendo a los enemigos, que nuestro querido gato ha dispersado por todas partes,


SUPER NINTENDO

Este arcade ha sido creado sin más pretensión que hacernos pasar un rato divertido.

hasta vernos las caras con él al final de cada nivel. Porque en «Itchy & Scratchy» el enemigo final de fase es siempre Scratchy, que vendrá equipado con insólitos artilugios, un submarino con forma de gato, una excavadora, un caballo de madera de enormes dimensiones, etc.

La calidad técnica del juego es aceptable, aunque sin gráficos espectaculares. Éstos sin embargo, son coloristas, acordes con la ambientación general del juego. Al igual que sus divertidas melodías y efectos sonoros, todos ellos con una ligera dosis de humor.

E.R.F.

Cómo pasarlo bien con un dúo salvaje: un ratón y un gato. **85**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	86
SONIDO	78
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	80

Un héroe con pocos alardes

THE INCREDIBLE HULK


SUPERNINTENDO

Uno de los aspectos más destacables de «The Incredible Hulk» es el impresionante tamaño de La Masa.


SUPERNINTENDO

Nuestro héroe es capaz de realizar cualquier tipo de movimiento, a pesar de su envergadura.

Los héroes del cómic nunca han faltado en las aventuras que se desarrollan en los videojuegos. Superman, Spiderman o Los Cuatro Fantásticos son sólo algunos ejemplos de lo que os contamos. La Masa no podía faltar a la cita, con lo que se suma a este mundillo de los juegos de la mano de U.S. Gold y Probe.

- U.S. GOLD/PROBE
- Disponible: SUPERNINTENDO, MEGADRIVE,MASTER SYSTEM, GAME GEAR
- V. Comentada: SUPERNINTENDO
- Arcade de Plataformas

La Masa (*The Incredible Hulk*) no es un héroe nacido de la nada. Al igual que en el caso de Spiderman, una persona normal y corriente (aquí, el Dr. Robert Bruce Banner) se transforma en La Masa al sufrir radiaciones nucleares de rayos gamma. Desde entonces su metabolismo queda alterado, convirtiéndole en un monstruo con un poder sobrenatural, de más de 2 metros 20 centímetros y un peso superior a la media tonelada.

ANSIAS DE PODER

The Leader, uno de los enemigos más peligrosos de nuestro amigo, desea conquistar la Tierra. Para ello ha creado centenares de robots armados y una serie de mutantes y se ha rodeado de cuatro de los más temibles enemigos de nuestro héroe: Rhino, Absorbing Man, Abomination y Tyrannus.

NUESTRA OPINIÓN

«The Incredible Hulk» es un arcade de plataformas con cinco fases, que transcurren por la ciudad, un laberinto, el exterior y el interior de la fortaleza de The Leader y, por fin, el enfrentamiento con él. El gráfico de La Masa es más grande de lo habitual en este tipo de juegos, y está dotado de una gran movilidad. Buenos decorados; un sonido reducido a melodía de fondo y poco más, y un grado de dificultad bastante alto, son sus características.

O.S.G.

Entretenido, a pesar de resultar muy poco espectacular. **81**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	83
SONIDO	75
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	83

¿Quién se acuerda del «Knight Lore»?

MYSTIC TOWERS

«Mystic Towers» comparte con el legendario título de Ultimate su perspectiva y adicción. ¿Conocerán los programadores de este programa de Apogee las andanzas de Sabreman?

- APOGEE
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- AVENTURA/ARCADE

«Mystic Towers» tiene un argumento sencillo. El barón Baldric tiene que eliminar los monstruos que habitan en las 12 torres Lazarine para liberar a su pueblo. Baldric es un anciano tripudo con bastante habilidad manual y algún que otro conocimiento mágico. Un argumento sencillo no parece que sea un factor atractivo para valorar positivamente un juego. Pero «Mystic Towers» no necesita más que eso y un par de megas en el disco duro para manteneros divertidos frente a la pantalla.


PC

El uso de perspectiva isométrica en 3D da al programa gran vistosidad.


PC

Cada habitación contiene las claves y objetos necesarios para jugar.

Apogee se caracteriza por realizar programas muy atractivos visualmente –«Mystic Towers» usa perspectiva isométrica tridimensional–, y muy fáciles de jugar. Nos demuestran una y otra vez que para hacer buen software no hace falta llenar discos con código, ni hacer largos y tediosos manuales..., hacen falta buenas ideas. «Mystic Towers» es un programa, sin animaciones brutales, sin apenas sangre. Podremos disparar, usar hechizos o emplear nuestra inteligencia para resolver los problemas. Un juego muy entretenido y muy laaargo. Consta de 12 torres divididas en pisos y éstos en habitaciones, cada una de ellas con objetos que hay que arrastrar, palancas para abrir puertas secretas y, cómo no, los monstruos más pintorescos que os podáis imaginar. Desde el legendario «Knight Lore» no nos habíamos divertido tanto con un programa.

J.G.V.

Un juego capaz de hacer desaparecer el aburrimiento. **88**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	91
SONIDO	82
DIFICULTAD	63
ANIMACIÓN	80

F 15 STRIKE EAGLE II

Un vuelo accidentado

- MICROPROSE
- Disponible: MEGA DRIVE
- SIMULADOR





MEGA DRIVE

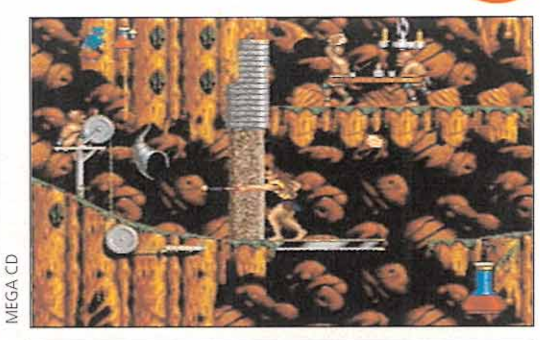
Microprose, y la familia del «F15 Strike Eagle» componen un matrimonio bien avenido que, de vez en cuando, también tiene sus altibajos –c'est l'amour!–. Y es que la conversión de «F15 II» a formato Mega Drive tiene sus virtudes y sus defectos. Entre las primeras se cuenta el importante esfuerzo para meter en un cartucho toda la complejidad de un simulador como este, habiéndose trabajado bastante la parte del cockpit, y la posibilidad de disfrutar de diferentes vistas, externas e internas. Entre los defectos, el más importante es el pobre trabajo gráfico en los decorados y la lentitud y brusquedad en los movimientos del avión. Sin embargo, algo que también es cierto es que «F15 Strike Eagle II» resulta, cuando menos, bastante entretenido y no es demasiado complicado de manejar, habiéndose simplificado los controles notablemente. Una de cal y otra de arena para Microprose en un género en el que, a pesar de todo, siguen contándose entre los mejores.

SHADOW OF THE BEAST

Espada y brujería

- PSYGNOSIS
- Disponible: MEGA CD
- AVENTURA





MEGA CD

Para clásico entre los clásicos, «Shadow of the Beast» –seguro que ninguno de vosotros cuestiona estas palabras iniciales–. La trilogía más afortunada de la historia del software ataca ahora con su segunda entrega en el Mega CD. Una gran historia y un gran juego, que no ha perdido un ápice de calidad en este paso a un nuevo soporte.

Psygnosis da lo mejor de sí mismo en una más que lograda conversión, en la que destacan facetas como la inclusión de animaciones, o el excelente sonido –pese a que alguna melodía resulta un tanto chocante para la acción y el tipo de juego–. Ciertos cambios en el aspecto de protagonista y decorados no hacen perder al juego el espíritu que se insufló en las versiones originales para Amiga, resultando, en definitiva, uno de los mejores representantes del género para la máquina de Sega. Eso sí, sigue siendo dificilísimo.

TAZMANIA 2 ESCAPE FROM MARS

Un día en el zoo

- SEGA
- Disponible: MEGA DRIVE
- ARCADE





MEGA DRIVE

¡Por todos los diablos de la marca ACME! Taz, el simpaticón y buenazo diablo de tazmania –pese a lo que algunos digan– tiene una rarísima habilidad para meterse en líos. Un habitante de Marte ha pensado que luciría bellísimo en su Zoo, y le ha raptado sin decirle siquiera hola.

Así comienza una nueva entrega de las aventuras de este carismático personaje de Warner, que en su anterior visita por la Mega Drive nos dejó un más que excelente sabor de boca. Continuando fiel al espíritu del "cartoon", «Taz 2» resulta un divertidísimo juego, con unos gráficos notables, estupenda banda sonora y unas animaciones y personajes que parecen sacados de cualquier capítulo de televisión. Lo único malo es que nos tememos que se han pasado un pelo con la dificultad. Aún así, resulta un cartucho fenomenal.

KNIGHTS OF THE ROUND

Leyendas "artúricas"

- CAPCOM
- Disponible: SUPER NINTENDO
- ARCADE

78%



SUPER NINTENDO

El rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda han servido de excusa a Capcom para presentar un arcade, como ellos saben hacer, de desarrollo archiconocido y notable calidad. Tres personajes principales, Arturo, Percebal y Lancelot actúan como protagonistas de un cartucho que, si bien no presenta nada excepcionalmente novedoso, sí resulta lo bastante destacable como para llamar la atención de los fanáticos del arcade, en general, y de Capcom, en particular.

Siete fases esperan por delante, llenas de enemigos, magia, tesoros y todo lo que hace de un cartucho como éste un arcade a tener en cuenta. La paz depende de encontrar el sagrado Grial, y sólo nosotros podemos conseguirlo.

«Knights of the Round» resulta, en fin, un título notable, aunque no aporte ninguna genialidad.

URBAN STRIKE

Tras el paso de «Desert Strike» y «Jungle Strike» por la consola de 16 bit de Sega, de la mano de sus creadores nos llega ahora la tercera parte de la saga. A los mandos de un helicóptero de combate nos adentraremos en diversos territorios para dar fin al malhechor de turno que se encarga de amenazar la paz.

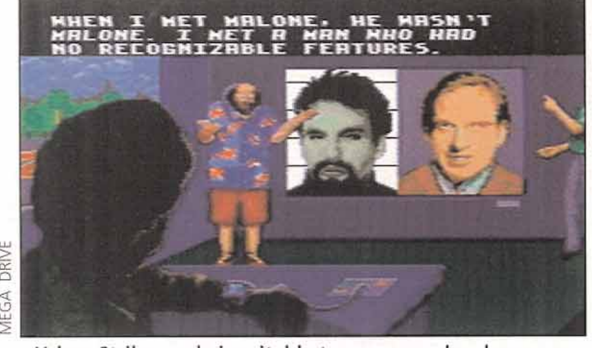




No salgas sin él

Durante el desarrollo de la misión podremos acceder en cualquier momento a una pantalla desde la que obtendremos importante información acerca del desarrollo de la misma. Podremos conocer la cantidad de armamento que nos queda, cómo marchan nuestros sistemas de defensa, el tiempo que nos resta para cumplir las órdenes, así como repasar estas últimas en el caso de que debido a su alto número se nos hayan olvidado. Desde este lugar, al entrar el desarrollo del juego en modo pausa, podremos desarrollar una estrategia para cada situación en función de nuestros recursos.

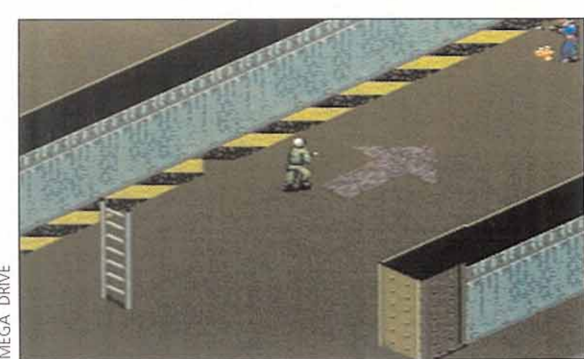
La ley del asfalto



«Urban Strike» es la inevitable tercera secuela a la saga comenzada con el famosísimo «Desert Strike».



De nuevo manejaremos un moderno helicóptero de combate con el que deberemos eliminar a nuestros enemigos.



Esta vez el enemigo está situado en el interior de una gran y cosmopolita urbe. Habrá que estar muy atentos.



Desde las azoteas de los rascacielos los secuaces del tirano intentarán a toda costa derribar nuestro helicóptero.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- **ARCADE**

En esta ocasión la situación nos pone en frente de un caballero de dudosa reputación, que responde al nombre de Malone. Su principal delito radica en la concentración, en casi todos los estados de U.S.A., de un ejército paramilitar de soldados, entrenados por él mismo y cuyas intenciones por el momento se desconocen. Lo que sí parece estar bastante claro es que no será para nada bueno, de ahí que se necesite de nuestra ayuda para intentar descubrir qué es lo que trama y desbaratar sus planes para evitar peligros mayores.

POR MAR, TIERRA Y AIRE

Para ello contamos con un poderoso helicóptero de combate como primer arma, ya que a lo largo del juego podremos hacer uso de diferentes aparatos, como serán un blindado de nombre GAV; un Tomahawk para misiones de rescate y transporte de personas; y por si ésto fuera poco, incluso podremos bajarnos del vehículo y, a pie, seguir guerreando armados con un imponente arma consistente en ametralladora y lanzador de cohetes.

Y esto en lo que se refiere al armamento a utilizar, pues también contamos con un servicio informático en el que se nos muestra, en el transcurso de la misión, un mapa de la zona con los diferentes objetivos, tanto primarios como secundarios, a cumplir, así como un informe de nuestro estado. Además, antes de cada misión se nos explicará la situación actual, del lugar en el que vamos a tomar parte en la batalla y qué es lo que se espera de nosotros.

UNA AUTÉNTICA ODISEA URBANA

Una cantidad ingente de enemigos nos están esperando con sus armas preparadas y los dedos índice presionando ligeramente el gatillo para no perder ninguna ocasión de derribarnos. Entre ellos están soldados a pie equipados con lanzacohetes, barcos con metralletas, tanques con unas balas capaces de perforar lo que se las ponga en su camino, aviones de combate con un sistema de misiles que suponen una auténtica pesadilla para el resto de pilotos o bunkers de cemento prácticamente indestructibles.

NUESTRA OPINIÓN

Los anteriores juegos de la saga Electronic Arts se han visto mejorados en este «Urban Strike» en cuanto a nivel de sonido y de gráficos. Los primeros son sobresalientes, tanto las melodías como los efectos sonoros. Y los gráficos se han cuidado más. Eso sí, todavía resultan algo pequeños, aunque ello no quita que se puedan distinguir los diferentes tipos de armas de los soldados que van a pie. Es una delicia para los ojos. Fruto de este conglomerado de virtudes tenemos un juego que sigue la máxima de las consolas: entretener y divertir al jugador que se compra un cartucho.

O.S.G.



ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	90
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	88



La inclusión de unas fases en las que dejamos los vehículos para darnos un paseo..., y la alta adicción del programa.



No es un juego que se acabe a la primera, pero para ello contamos con la posibilidad de introducir passwords que nos ayudarán mucho.

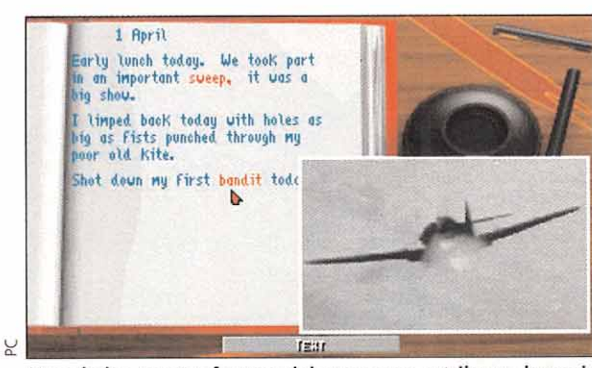
OVERLORD



«Overlord» ha sido muy cuidado hasta en los más mínimos detalles detacando por su calidad gráfica y sonora.


En esta ocasión no será posible escoger de qué lado queremos jugar. Participaremos en el bando aliado.


El elevadísimo número de opciones aumenta el realismo del programa considerablemente.



Uno de los puntos fuertes del programa estriba en la posibilidad de ajustar la dificultad de las misiones.

Duelo en el aire

Durante el desarrollo de la II Guerra Mundial, el Führer cometió una serie de errores que provocaron su caída antes de lo que él hubiera deseado. Uno de ellos fue la imposibilidad de evitar el desembarco en el norte de Francia de las tropas aliadas en 1944. Y es precisamente este suceso histórico el que sirve de referencia a la, hasta el momento, última producción de Virgin.

- **ROWAN SOFTWARE/VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **VGA, SVGA**
- **Simulador de combate**

Para ser exactos, «Overlord» no está ambientado en el famoso Día "D", sino unas semanas antes, durante las cuales las huestes aliadas fueron debilitando las fuerzas alemanas en previsión del posterior desembarco.

AL LADO DE LOS "BUENOS"

El programa nos sitúa directamente junto a los aliados en su lucha contra las fuerzas del eje, por lo que no permite elegir un bando al que sumarnos. Debido a ello, estamos limitados en cuanto a los aviones que podremos manejar; no serán tantos como suele ser habitual en programas ambientados en esta misma época. En concreto nuestros aviones serán tres: el Typhoon Ib, el Mustang III o el superconocido Spitfire IX. Con ellos y nuestra habilidad tendremos que hacer frente a una gran cantidad de misiones, que consistirán bien en atacar a objetivos de tierra, de aire o ambos.

Dichas misiones se nos irán presentando de una forma muy realista e interesante. Uno de los altos mandos nos informará de los objetivos de la misma, ayudándose en la explicación con fotografías de la zona, así como de un mapa de vuelo e incluso de una filmación del territorio en el que nos vamos a adentrar. Así nuestra labor se ve simplificada en gran medida, aunque ello no quiere decir que vaya a ser algo sencillo, con lo que os aconsejamos que estéis muy atentos durante el vuelo.

MISIONES A MEDIDA

Otro de los puntos fuertes del programa estriba en la posibilidad de ajustar el nivel de dificultad de las misiones. Podremos modificar aspectos tan importantes como si nuestro aparato será o no indestructible, si dispondremos de armamento y munición ilimitada o la facilidad de acertar con nuestros disparos en el enemigo. Fruto de ello es una simulación más o menos realista en función de nuestra habilidad con los simuladores de combate.

Para quienes que se decanten por unas misiones muy realistas, el programa incluye más de un centenar de teclas con las que podremos seleccionar diferentes objetivos, multitud de puntos de visión de nuestro aparato, así como activar una cámara de grabación que recoja nuestras proezas. LLegar a controlarlas todas a la perfección os llevará tiempo, pero cuando lo logréis disfrutaréis de una excepcional y divertida simulación.

IMPECABLE A NIVEL TÉCNICO

De cualquier modo, si esta ingente cantidad de posibilidades y opciones no se viera acompañada de gráficos, sonidos y animaciones de calidad, el programa podría pasar desapercibido. Por fortuna, Virgin vuelve a demostrar que lo que hacen, lo hacen bien.

Hablando en primer lugar de los gráficos, podemos señalar dos aspectos importantes: uno, el hecho de que todo, desde decorados hasta los aviones, posee una calidad y un nivel de detalle muy alto, con lo que el realismo en la acción es también altísimo a pesar de que el programa está en baja resolución. Si a ello unimos la posibilidad de instalar una serie de ficheros para cambiar el modo de vídeo a una resolución de 640 x 480 pixels en 256 colores, tenemos que a nivel de gráficos «Overlord» es uno de los más completos que hemos visto.

En cuanto al sonido, destacar la excelente labor realizada, pues por los altavoces de nuestra tarjeta podremos escuchar el rugido de nuestro motor, los disparos tanto nuestros como del enemigo o explosiones de todo tipo que pueden llegan a estremecernos.

A nivel de movimientos, diferenciar desde un principio que mientras en la versión VGA estos son suaves, en la SVGA no lo son tanto, y únicamente si disponemos de un equipo bastante potente (un 486 DX-2 con tarjeta de vídeo Local Bus) podremos disfrutar de «Overlord» al máximo rendimiento. Sea como fuere, en ambos casos tenemos un perfecto control de nuestro aparato que hacen que el programa tienda más a ser un arcade que un simulador. Por último detengámonos en el completo manual que contiene información de los aparatos y las maniobras amén de la obligada guía de teclado.

«Overlord» tal vez, no sea el juego más idóneo para adentrarse en el mundo de los simuladores, pues el control de las diferentes opciones podría llegar a desesperar a los no iniciados. Pero, estamos ante un programa que posee un alto grado de adicción y con el que los aficionados al género disfrutarán muchísimo.

O.S.G.

Ases del aire

En todo simulador de combate existe un elemento determinante: la elección del avión adecuado para cada tipo de misión. En este sentido ya hemos dicho que tendremos tres aparatos para llevar a cabo nuestra labor, de los que vos vamos a contar algunas características importantes. En primer lugar, nos encontramos con el Mustang III. Sus principales características se basan en una alta velocidad y su gran capacidad para combustible, lo que le permite una autonomía de vuelo bastante grande. Por contra, el Spitfire IX peca por defecto en ambos apartados, aunque su capacidad de fuego es notablemente más poderosa. Por último, tenemos el Typhoon Ib. Algunos de sus apodos (Bestia o Monstruo) os pueden dar una idea de lo que es este avión. Pensado en principio como un caza de ataque, demostró unas cualidades más aptas para atacar a objetivos de tierra, aunque en el aire se defiende bastante bien. De todos modos, y en palabras del vice mariscal del aire J.E. "Johnnie" Johnson, famoso as de la aviación de la RAF en la II Guerra Mundial, «los grandes pilotos no nacen, se hacen...». Aunque bien pensado, cada uno solo puede hacer uso de lo que tiene, y no de lo que no posee.

91

REALISMO	92
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	89


El fantástico manual, la versión SVGA y la gran cantidad de opciones que aumentan el realismo.


Pocos fallos se le pueden achacar, tal vez su dificultad, elevada para quienes deseen iniciarse en el tema.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

El reciente mundial de fútbol de EEUU nos ha dejado un buen sabor de boca. Más allá de las tácticas o de la importancia del resultado nos ha mostrado la faceta más interesante de este deporte: el fútbol arte. Ha llegado el momento de tomar el testigo y seguir creando fútbol de la mano de «FIFA International Soccer».



- **E.A.SPORTS**
- Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, MEGA CD, PC, PC CDROM**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Deportivo**

La espléndida visión de un estadio de fútbol antecede a un menú repleto de interesantes opciones. Frente a algunas ya habituales (idioma, sonido o duración), encontramos otras más novedosas como la posibilidad de controlar al portero o la de establecer el fuera de juego; junto a ellas disponemos de un amplio abanico para seleccionar desde el tipo de césped -natural o artificial- hasta el clima que reinará durante el partido. Asimismo, podremos decidir si el árbitro pasará por alto alguna o todas las faltas que se cometan durante el choque, o si por el contrario será más estricto.

Antes de decidiros por jugar un amistoso o entrar de lleno en la alta competición (mundial, dieciseisavos de final o liga) os aconsejamos que echéis un vistazo a la demo e incluso a las repeticiones que se suministran con el programa. Podréis asistir a un auténtico partido de fútbol en la pantalla de vuestro ordenador y contemplar atónitos las magistrales acciones que podréis hacer con un poco de práctica.

COMIENZA EL ESPECTÁCULO

Tras haber elegido campo o saque, estamos preparados para vivir nuevas sensaciones. Jugadores casi de tamaño real ponen en marcha toda su destreza. No hablamos de regates, chilenas, entradas espectaculares, pases de tacón, sino de auténticas diabluras que ya quisieran para sí las grandes estrellas mundiales: regates de tacón por la espalda del contrario, cabezazos en plancha, sombreros, empalmes tras bajar el balón con el pecho, cambios de ritmos, desmarques o pases al hueco. Y todo ello animado de forma espectacular gracias a la suavidad, realismo y riqueza de las secuencias de movimiento. El problema reside en conseguir superar al portero: las animaciones del guardameta son quizá lo más destacado del programa y su destreza está fuera de toda duda. Pero no penséis que vais a encontrar una jugada que invariablemente os garantice el gol. El «FIFA Soccer» está pensado para los amantes del fútbol y como tales debéis inventar en cada momento el camino más apropiado para haceros con la victoria.

Un espectáculo con arte



El uso de la nueva perspectiva isométrica dota al juego de un estilo diferente, atractivo y más real que en otros programas.

PC

La espectacularidad en la forma de marcar los goles contrasta sobremanera con lo complicado de conseguir alguno.



Antes del inicio del partido, el lanzamiento de una moneda al aire determinará nuestra elección: saque o portería.



El partido ha finalizado con la victoria de nuestra selección nacional frente a todo un campeón del mundo. Increíble.

El diseño del terreno de juego es innovador. Aquí se ha apostado por el cambio: frente a las líneas rectas y a la vista aérea de otros juegos más tradicionales, en éste imperan las diagonales y una visión más cercana a la realidad. La imagen que se nos ofrece simula la retransmisión de un partido de fútbol desde el lugar más preciado del estadio: la tribuna preferente. Pero esta nueva concepción implica la necesidad de habituarse a los movimientos de los jugadores. Y es que para ir derechos a la portería hay que correr en diagonal.

Tras haber disfrutado con el programa empezamos a echar en falta algunas cosillas; por ejemplo, la imposibilidad de elegir las selecciones que van a enfrentarse contra nosotros (salvo en los amistosos) o la falta del nombre real de los jugadores contrastan con la calidad de este programa donde está cuidado hasta el más mínimo detalle. No en vano los veinte jugadores que conforman las cuarenta y nueve selecciones presentes tienen atribuidas un sinfín de cualidades .

TU ELECCIÓN

Entre las múltiples opciones disponibles durante el encuentro destacan las de elegir sistema de juego (incluye las tácticas de 4-4-2 con un líbero y la más en boga de los dos carrileros), estadísticas (incorpora la posesión del balón en las tres zonas del campo), sustituciones y las repeticiones -que además ofrecen la oportunidad de jugar a ser realizadores de televisión, decidiendo en cada momento si seguimos con nuestra "cámara" el balón o bien preferimos observar a algún jugador determinado. Por último, destacar la enorme calidad y variedad de los efectos sonoros que dejan en segundo término la música de fondo, algo repetitiva, que nos acompaña al recorrer los menús.

Hasta dentro de cuatro años no volverá el mundial, pero mientras tanto podréis ir abriendo boca con este logradísimo programa.

P.N.S-C.

El gusto por el detalle

La riqueza de detalles que engloba «FIFA Soccer» va más allá de lo visto hasta ahora: desde los espectadores que nos sorprenden con aplausos, saltos de emoción, consejos tácticos y algún que otro corte de manga hasta los anuncios en el marcador electrónico tras la consecución de un gol; los efectos sonoros del público -hay que oír cómo se emociona ante la palomita del portero y cómo se aburre con el juego tedioso del centro del campo-, los comentarios previos al partido, o el diseño de las tácticas decidiendo el recorrido de la defensa, el centro del campo y la delantera. ¡Y lo mejor de todo! el límite en la riqueza de este juego depende de hasta los ocho jugadores que pueden competir.

90

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	85
SONIDO	81
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	92



Destaca la original perspectiva y la sensacional animación de los jugadores, así como el elevado número de opciones.



Que no se hayan empleado el nombre de los jugadores reales y los algunos pequeños fallos en la traducción.

Sexo, drogas y CD-Rom



Durante el pasado mes de agosto se celebró un macro-concierto con motivo del 25 aniversario del festival de Woodstock, en el que participaron algunas de las estrellas que ya lo hicieron en le primer festival, además de algunas de las más importantes del momento actual. Time Warner ha desarrollado, para unirse a la calebración, un programa multimedia que nos proporcionará una buena cantidad de información acerca de tan magno acontecimiento.

- TIME WARNER INTERACTIVE
- Disponible: **MAC CD, PC CD**
- V .Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **Divulgación**

El diseño de las pantallas de este programa multimedia está muy cuidado y sigue fielmente el estilo de la época.

La amplia documentación hace que el programa reúna un elevadísimo número de datos.

Los vídeos digitalizados, tanto de las actuaciones como de los asistente al concierto, son una parte muy importante.

Antes de adentrarnos en lo que nos ofrece este programa, haremos un poco de historia. El festival que se realizó en agosto de 1969 bajo el lema de "tres días de paz y música", supuso la culminación del movimiento hippie que propugnaba el amor libre, la legalización de las drogas y la consecución de la paz (la guerra del Vietnam acababa entonces con la vida de multitud de soldados norteamericanos). Durante los tres días de concierto cerca de medio millón de personas se "encerraron" para escuchar a los músicos más importantes del aquel momento; Joe Cocker, Richie Havens, Joan Baez, Santana, The Who, Janis Joplin o Jimi Hendrix, entre otros.

CINCO GRANDES APARTADOS

Este CD está estructurado en cinco grandes bloques a los que accedemos desde la pantalla de presentación. Éstos son: "Music", "Backstage", "Time & Place", "People" y "Performers". Dentro del primero podremos escuchar ocho canciones que se pudieron oír entonces, entre las que destacan "Freedom", "I'm Goin' Home" o "Won't you try". Además, durante la reproducción de las mismas irán apareciendo imágenes del concierto que podremos sustituir por la letra de la canción y así contar con nuestro propio karaoke. También podremos diseñar pintadas al estilo de los años sesenta con el cursor a ritmo de la música al transformarse este último en un pincel capaz de crear los más sorprendentes efectos. En "Backstage" tendremos acceso a algunos momentos de la película original de "Woodstock", así como a un álbum de fotos que recoge algunos de los momentos más impactantes del festival.

"Time & Place" nos ofrece un collage de imágenes (fotos de personas y recortes de periódicos) que son una importante fuente de información. Así podremos conocer la lista de éxitos que regía por aquel entonces, noticias, así como un artículo en el que se resume lo más importante que aconteció en Woodstock. "People" nos ofrece de nuevo grabaciones digitalizadas, aunque esta vez de gente que estuvo en el concierto durante los tres días, contándonos lo que para ellos significó la vivencia. Como complemento encontraremos un juego de nombre "Then & Now" en el que se nos formularán una serie de cuestiones acerca de los que estuvieron allí en relación con su vida presente, y para finalizar, una cantidad ingente de fotografías que nos muestran casi todos los aspectos del festival. Por último, "Performers" nos ofrece la biografía, los discos, algunas fotos y una actuación en el concierto de 14 grupos y solistas, entre los que están Joan Baez, Sha Na Na, Arlo Guthrie o The Who.

NO SE MERECÍA MENOS

Un acontecimiento como Woodstock se merecía un programa en el que se mostrase al público lo que allí ocurrió. Se trata sin duda alguna de una gran obra en la que los afortunados que estuvieron allí (los menos) recordarán una experiencia inolvidable, y para los que no pudieron ir (los más entre los que se incluye el autor de estas líneas) una obra de consulta muy interesante.

En relación con los aspectos técnicos del programa, tenemos que quitarnos el sombrero. La información recopilada para realizar este CD (tanto datos escritos como vídeos e imágenes) es bastante amplia con lo que nos aseguramos tener en nuestras manos una importante base de datos de consulta. Si acaso podemos echar en falta más calidad de digitalización de algunas escenas, algo que se perdona si tenemos en cuenta que se grabó hace un cuarto de siglo, y la calidad de entonces no es la de ahora.

Por otro lado, para poder disfrutar de esta pequeña maravilla vamos a necesitar un ordenador bastante rápido. Por lo pronto es necesario un lector de CD-ROM de doble velocidad y 8 Megas de RAM, así como un procesador 386 DX, aunque se recomienda un 486 DX-2. Algo que no está al alcance de todos, pero que dadas las características de la obra cerca de 300 megas de vídeo digitalizado y más de 100 de sonido digital nos parecen acertadas. Y ya sabéis: "Paz hermanos".

O.S.G.



88

DOCUMENTACIÓN	89
GRÁFICOS	87
ORIGINALIDAD	80
SONIDO	89
INTERÉS	90
PRESENTACIÓN	90

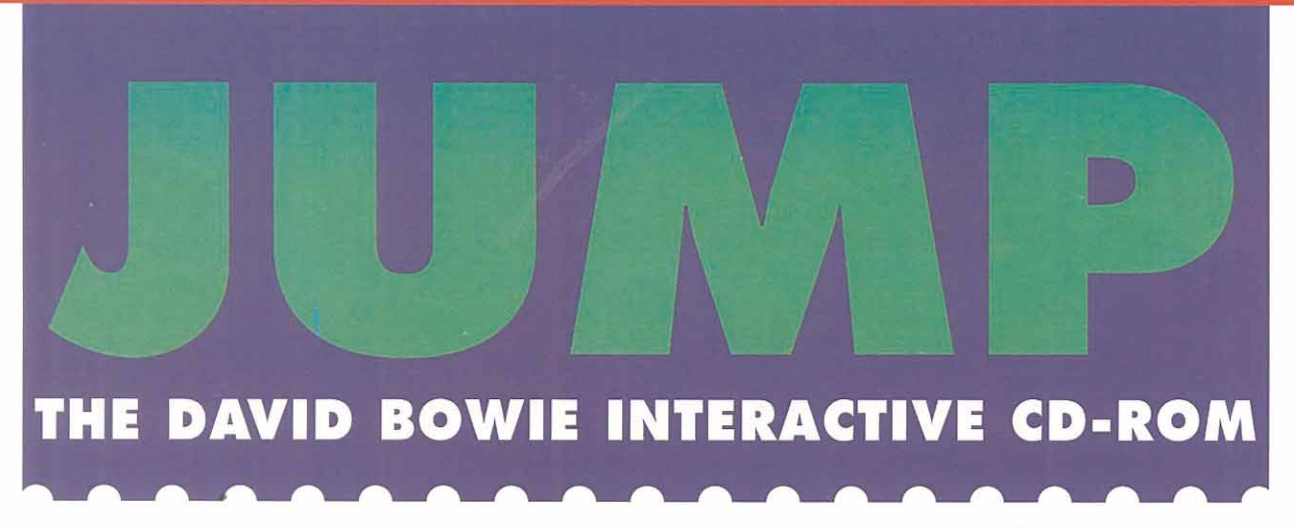


El aprovechamiento de las capacidades del CD-Rom para crear una gran obra en torno a uno de los acontecimientos del siglo.



El potente equipo necesario para que el rendimiento sea el óptimo.

¡Crea tu propio vídeo musical!



Esto que aquí os presentamos es lo que se podría definir como un producto exclusivamente multimedia, un trabajo realizado e indicado para el soporte CD-ROM. Cantidad de imágenes digitalizadas con una resolución límite, y un sonido con calidad HI-FI, dan forma a este «Jump», un curioso programa que nos convertirá en directores de vídeos musicales. En este caso de la música de un cantante en especial, el cual da título al juego, se trata de uno de los grandes del pop, David Bowie.

- **ION**
- Disponible: **MACINTOSH CD-ROM**
- En preparación: **PC CD-ROM**
- **MULTIMEDIA**

En esto de la música nadie se pone de acuerdo. Cada uno tiene su propio ídolo musical, mientras que para algunos el número uno del pop mundial es Michael Jackson, para otros es el excéntrico Prince, ¡no!, ¡no!, Phill Collins, ¡que no hombre, que no! que es David Bowie... En fin, todos ellos son grandes artistas. Y precisamente uno de estos músicos, tiene mucho que ver con esta producción que ION ha realizado, concretamente con David Bowie.

DE PUERTA EN PUERTA

«Jump: The David Bowie Interactive CD-ROM» es un CD original, basado en el último álbum discográfico de Bowie "Jump". En él están algunos de los principales temas de este LP, que podremos escuchar, por medio de un sencillo juego de búsqueda.

La acción transcurre dentro de un hotel lleno de habitaciones, y aunque a simple vista todas las puertas de las mismas parezcan iguales, hay algunas que esconden sorpresas. Se trata de ir metiéndonos en todas y cada una de las habitaciones, hasta encontrar las que posean una pantalla de proyección, ya que en ellas se nos pasará un vídeo, correspondiente a una canción del último disco de Bowie. Pero no penséis que la proyección saldrá así sin más, para verla, deberemos investigar entre todos los rincones y objetos de la estancia, ya que en ellos habrá algún mecanismo secreto que provocará que dicha proyección salga en pantalla.

VIDEOCLIP PERSONALIZADO

Pero el entretenimiento no acaba aquí, ya que existe una habitación llamada "Video Suit", que es nada menos que un completo estudio de filmación y montaje, donde podremos editar nuestra propia versión del tema estrella del cantante, "Jump They Say". Utilizando una mesa de mezclas simplificada, y una mezcladora de vídeo, podremos crear un psicodélico videoclip. El manejo es muy sencillo, combinando tomas filmadas, que se nos presentan en cinco pequeños monitores, tendremos que ir uniéndolas hasta conseguir un cortometraje musical de lo más "vacilón", todo ello a la vez que escuchamos la canción.

Y para los fanáticos de Bowie que, además de jugar, exigen algo más relacionado con la vida del cantante, también se ha incluido un capítulo donde se ofrecen entrevistas hechas a David sobre la realización de su último disco, su trayectoria artística, sus gustos, vida personal, y alguna que otra curiosidad, reproducidas con su propia voz, además de un pequeño show fotográfico con imágenes inéditas del artista.

NUESTRA OPINIÓN

«Jump: The David Bowie Interactive CD-ROM» es un programa muy difícil de valorar. No cabe duda de que a los seguidores de David Bowie, este CD les agradará notablemente, ya que a sus muchas virtudes hay que añadir que es muy original y profundiza en una forma diferente de divertirse dentro del campo multimedia. Sin embargo, si lo que nos planteamos es analizar su desarrollo desde el punto de vista del entretenimiento es justo reconocer que la dificultad de los puzzles es mínima y es bastante sencillo descubrir dónde se ocultan las pantallas de vídeo. La única conclusión válida en este sentido, es que se trata de un producto multimedia y como tal hay que aproximarse a él.

La opción de elaborar nuestros propios vídeos es, sin duda, una muy buena idea, a la que se podría haber sacado más partido, si en lugar de permitir trabajar sobre una canción, los temas hubieran sido varios.

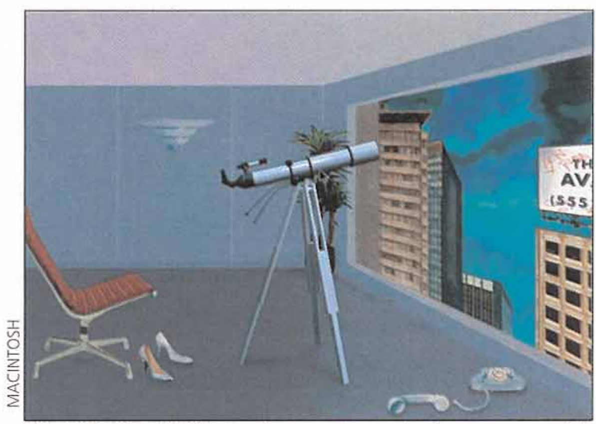
En todo caso, es un CD que gira plenamente alrededor de la figura de David Bowie, en el que destaca la calidad tanto gráfica como sonora. Los decorados, por ejemplos, que combinan escenas renderizadas con ilustraciones trabajadas con programas de retoque fotográfico, están inspirados en los propios vídeosclips de Bowie. La reproducción de las distintas canciones que aparecen, así como de los vídeos, posee una buena calidad de audición.

Es indudable que la idea que da vida a este programa es realmente buena y original. Sería realmente interesante disponer de un CD-ROM interactivo, de todos y cada uno de nuestros grupos y solistas musicales favoritos. Por fin, el multimedia está entrando en nuestras vidas.

E.R.F.


MACINTOSH

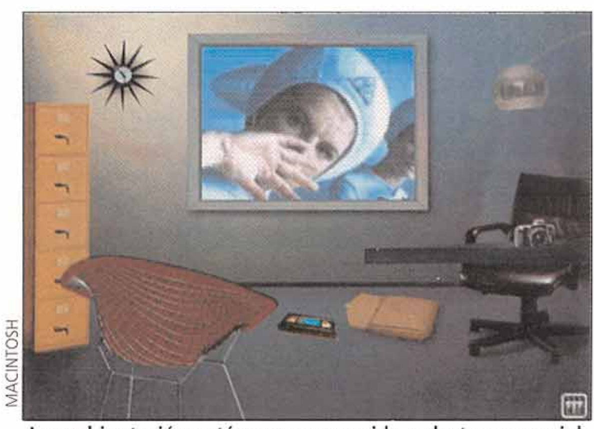
En el estudio podremos editar un vídeo y montarlo de nuevo a nuestro antojo.


MACINTOSH

En cualquier rincón puede encontrarse la clave que pondrá en marcha un nuevo videoclip.


MACINTOSH

Lógicamente serán los incondicionales de Bowie quienes más disfruten con esta innovadora producción multimedia.


MACINTOSH

La ambientación está muy conseguida y destaca especialmente la calidad de los vídeos.

Dale ritmo

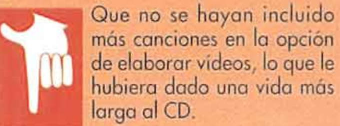
Una mesa de mezclas de fácil manejo, y una montadora de vídeo, nos permiten elaborar nuestra propia versión del videoclip "Jump They Say". Seleccionando una de las cinco tomas simultáneas que aparecen en cinco pequeños monitores, podremos ir mezclando secuencias a nuestro antojo, hasta grabar nuestro propio vídeo, que por supuesto, podremos salvar. Después con la mesa de mezclas, se nos da la posibilidad de editar arreglos y efectos de sonido a la canción, con nuestro toque personal.



84

ORIGINALIDAD	84
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	70
SONIDO	92
DIFICULTAD	67
ANIMACIÓN	80

Su sonido y originalidad es lo más destacable de producción que potencia el multimedia en el sentido más estricto del término.



Que no se hayan incluido más canciones en la opción de elaborar vídeos, lo que le hubiera dado una vida más larga al CD.

Dragon

THE BRUCE LEE HISTORY

Un Mito para la Acción

Realizar un juego de lucha no parece demasiado difícil a tenor de la multitud de copias y versiones libres que desde hace un par de años aparecen en torno a la figura de «Street Fighter II». Lo que sí es realmente difícil es crear uno que no tenga puntos en común con los ya aparecidos, y que sea capaz de atraer al público desde el primer momento, como es el caso de «Dragon».

VIRGIN
Disponible: SUPER NINTENDO
JUEGO DE LUCHA

Hace ya más de veinte años que Bruce Lee dejó este mundo a la temprana edad de 32 años, de una manera misteriosa. Su forma de luchar conquistó a más de uno en películas tan conocidas como «Karate a muerte en Bangkok», «Furia Oriental» u «Operación Dragón». El año pasado su hijo, Jason Scott Lee siguiendo los pasos de su progenitor comenzó a rodar una película basada en la vida del inolvidable Bruce Lee. Sin embargo, Jason murió prematuramente de una forma tan misteriosa como su padre. Este cartucho de SNES está basado en dicha película recogiendo sus momentos más importantes.

SEGÚN LAS REGLAS DEL KARATE

La historia del juego sigue la de la película. En un total de doce escenas tendrá lugar una de las mejores exhibiciones de karate que jamás se haya visto en la pantalla de una consola. La acción comienza en un baile en el año 1961, en el que nos enfrentaremos a un marinero. A continuación iremos a una cocina en la que tendremos que vérnoslas con dos cocineros al mismo tiempo. Más tarde nos las veremos con un kick-boxer en dos lugares: en el gimnasio y en una casa. También con un indio de pequeño tamaño, en una competición y también en un gimnasio. Un militar nos espera en una casa de madera dispuesto a liquidarnos, y para finalizar, nos enfrentaremos al malo de la película «Operación Dragon», en una lucha a muerte. Si hemos conseguido acabar con todos ellos, nos encontraremos en un cementerio ante un gigante armado con un kwondon.

Nosotros controlaremos a Bruce Lee, con el que podremos ejecutar una amplia gama de movimientos, bastante sencillos de realizar y que podéis ver en el cuadro adjunto.

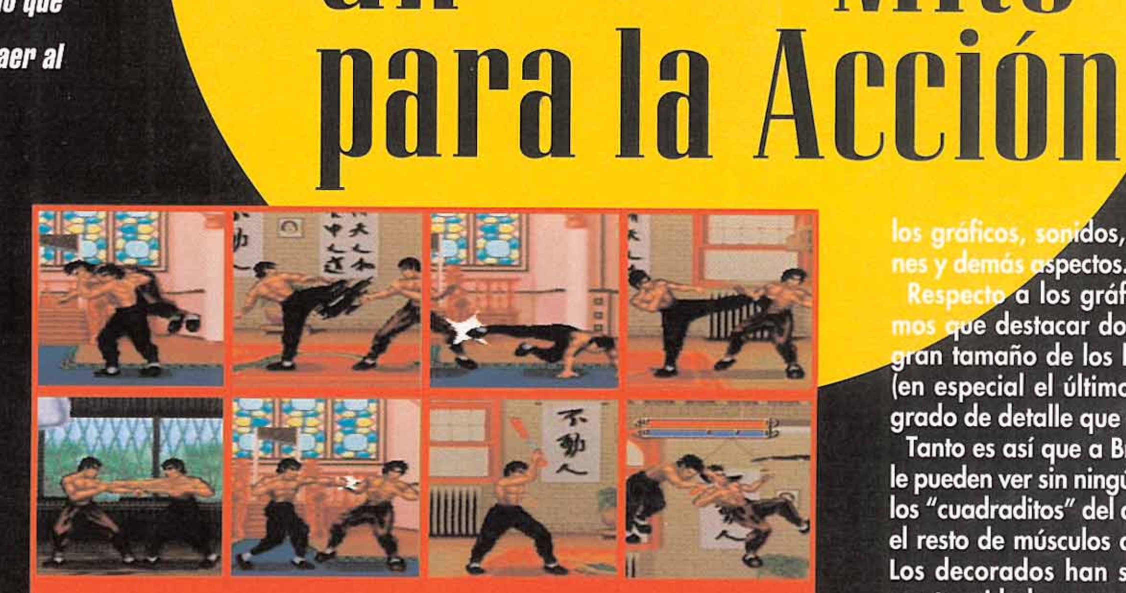
NUESTRA OPINIÓN

Evaluar un programa de lucha es muy complicado, pues son muchos los aspectos que hay que analizar y a los que hay que dar su importancia. Así, lo que en principio parece más importante es que el juego contenga elementos novedosos y lo suficientemente atractivos como para que a la persona que se compre el producto no le parezca haberlo visto en otro sitio. Hay por tanto, una historia que envuelve al jugador desde el principio, aderezada con una serie de imágenes digitalizadas que dan mayor vida al programa; también se incorpora la posibilidad de que en pantalla actúen tres luchadores al mismo tiempo, algo poco usual pero muy adictivo. A continuación vendrían los gráficos, sonidos, animaciones y demás aspectos.

Respecto a los gráficos, tenemos que destacar dos cosas: el gran tamaño de los luchadores (en especial el último) y el alto grado de detalle que poseen.

Tanto es así que a Bruce Lee se le pueden ver sin ningún esfuerzo los "cuadraditos" del abdomen y el resto de músculos del cuerpo. Los decorados han sido igualmente cuidados para que todo lo referente a este apartado sea perfecto. El sonido es también uno de los aspectos destacables en «Dragon». Cada escenario cuenta con una melodía diferente, y los efectos especiales son asombrosos. Se puede escuchar los gritos de Bruce Lee, con gran perfección así como los diferentes golpes. En cuanto a las animaciones de cada personaje son muy suaves, así como rápidas. Cada luchador posee una amplia variedad de movimientos diferentes que hacen este apartado muy completo. Lo único que podríamos reprochar al juego sería su dificultad, algo elevada, pero... ¿quién ha dicho que ser un buen luchador fuera fácil?

O.S.G.



Golpes para dar y tomar

Debajo de la barra de energía existe otra de color azul, que indica la cantidad de "chi" o energía interna que tenemos. Gracias a ella, podremos realizar una serie de golpes a los que de otra forma no tendríamos acceso.

Dependiendo del nivel de dicha barra, nos encontraremos en uno de los tres modos de combate que existen: Mantis, Fighter o Nunchaku.

MANTIS: aquí se engloban los golpes más normales y por tanto, menos potentes como son patadas y puñetazos de diferentes formas, voltear al rival o pisar al contrario en el pecho.

FIGHTER: dentro de esta modalidad podremos realizar golpes supersónicos (varios de ellos juntos en un breve período de tiempo), así como saltar más lejos.

NUNCHAKU: por último, podremos manejar unos nunchakus (dos palos de madera unidos por uno de los extremos con una cadena de hierro) con los que golpear al otro, e incluso estrangularlo.



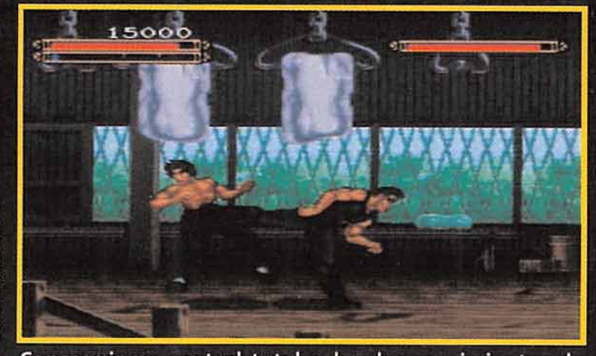
SUPER NINTENDO

El luchador final nos dará más de un quebradero de cabeza. Su afilada espada nos eliminará si nos descuidamos un poco.



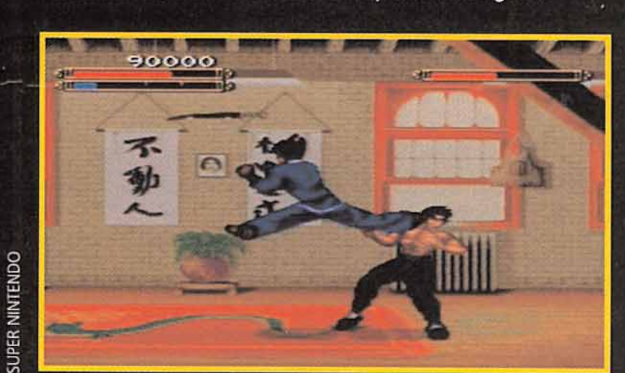
SUPER NINTENDO

Ciertos rivales de «Dragon» aparecieron en algunas películas de Bruce Lee, como es el caso de "Operación Dragon".



SUPER NINTENDO

Conseguir un control total sobre los movimientos de nuestro luchador resultará bastante complicado.



SUPER NINTENDO

Desde los tiempos de «The Way of the Exploding Fist» no veíamos un juego de karate tan espectacular y logrado.

92

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	92



Los detalles gráficos, la perfecta y suave animación, sonido espectacular, alta adicción y poder jugar tres a la vez.



Hasta en los niveles de dificultad más bajos, derrotar a algunos personajes es más una odisea que un desafío. Es decir, hay que practicar.

Robinson´s Requiem



PC

El título del juego que nos va a ocupar no es que nos invite al optimismo. Ya nada más empezar está hablando de muerte, el réquiem no es sino la oración por los difuntos. O sea que parece como si los programadores ya supieran que cualquier intento por concluirlo será vano y lo único que nos quedará será entonar un réquiem.



PC

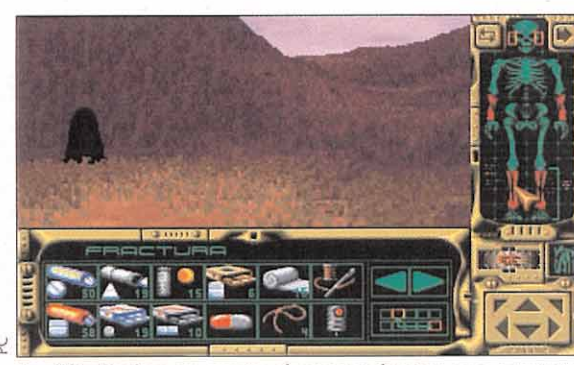


Perdidos en una isla



PC

El mundo que tenemos que explorar será igual de interesante que el que encuentre un naufrago en una isla desierta.



PC

La dificultad es un punto al que tendremos que acostumbrarnos a lo largo que todo la aventura. Valor y suerte.

SILMARILS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
T.Gráficas: **VGA**
ROL

Nos hallamos en el siglo XXII y los Robinsones son algo así como los marines, dedicados a explorar nuevos planetas. Así pues, si os decidís a jugar deberéis asumir la personalidad de Trepliev1, perteneciente a la excelente y última promoción de tan inhabitual profesión. Y tras la teoría tocan cinco años de prácticas por planetas reales.

Pero en este trabajo hay riesgos y a las primeras de cambio, uno se puede pegar un buen castañazo, sobreviviendo gracias al oportuno salto al vacío. Así que, de repente, uno se encuentra como un verdadero Robinson: perdido en una "isla" espacial.

EL SISTEMA DE JUEGO

La aventura se desarrolla en perspectiva tridimensional en primera persona y con movimiento continuo. Y ahora, como siempre después de este pequeño rollo, digo: o sea, como el «Ultima Underworld». En esta clase de juegos son decisivos dos aspectos: la calidad-realismo de los gráficos, y la suavidad-rapidez del movimiento. En el primer aspecto, se ha conseguido un gran realismo. Los paisajes son espectaculares y reconocibles, y los gráficos son notables.

En cuanto al movimiento, es suave y rápido; el defecto está en que es fácil quedarse atrancado entre los relieves del paisaje. Alternativamente, se puede usar el movimiento sobre el mapa, en el cual nuestro personaje queda reducido a un simple punto, pero donde resulta más fácil desplazarse.

Por otro lado, nuestro improvisado Robinson tiene un variado abanico de acciones a su disposición. En primer lugar, puede correr, andar, nadar, arrastrarse..., si bien apenas hay control sobre ellas. Al resto de las posibilidades se accede mediante iconos situados en la parte izquierda de la pantalla. Hay un mapa, una pantalla con las opciones técnicas y acciones como combatir, comer, dormir, fabricar, vestirse..., que dividen el inventario mostrándonos los objetos del mismo que se pueden usar para cada tarea.

La verdad es que todos los citados son puntos originales, pero aún lo es más las distintas formas de sufrir y curarnos que este juego nos va a permitir... Así, podemos sufrir fracturas, heridas de diversa gravedad, envenenamientos, gangrenas, infecciones, gripes, paludismo...

La verdad es que asusta un poco ver tanta complejidad en un aspecto tan irrelevante en la mayoría de los juegos. Pero, si sois asustadizos, os convendría saber que desde el menú inicial se pueden desactivar tanto los climas como las enfermedades, lo que nos permitirá centrarnos en los restantes aspectos de la aventura, que a fe van a requerir todo nuestro ingenio. Por cierto, excelente la pantalla de opciones, con cada opción presentada por un estupendo icono.

F.H.G.

Nuestra Opinión

Gráficamente, el juego tiene unos escenarios de mucha belleza plástica, a cuya altura no llegan los distintos enemigos que encontramos... Del movimiento y el scroll ya hemos comentado su destacada realización, con la salvedad de los indeseados atrancamientos con el relieve. El sonido está integrado por efectos que sí cumplen su papel de ambientarnos en un planeta de naturaleza salvaje; la música no merece mayor comentario.

El juego contiene varios aspectos de gran originalidad, si bien podrían llegar a asustar al recién llegado. Otro aspecto reseñable es el manejo de objetos, implementado de forma sencilla e intuitiva. Por ejemplo, para combinar dos objetos, basta seleccionarlos y pulsar el icono adecuado.

La dificultad es algo elevada. Va a exigir un considerable estruje de coco: hay muchos objetos y problemas localizados, y las posibilidades parecen también ser muchas, en principio. Terminemos hablando de la adicción: la verdad es que da gusto avanzar por el planeta e ir viendo sus paisajes; pero la elevada dificultad y complejidad puede echar un poco hacia atrás al posible Robinson y hacerlo optar por entonar el cómodo réquiem.

En definitiva, un juego con bellos paisajes y un planeta que invita a su exploración, con un interfaz simple que exigirá grandes dosis de ingenio.

83

ORIGINALIDAD	86
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	83

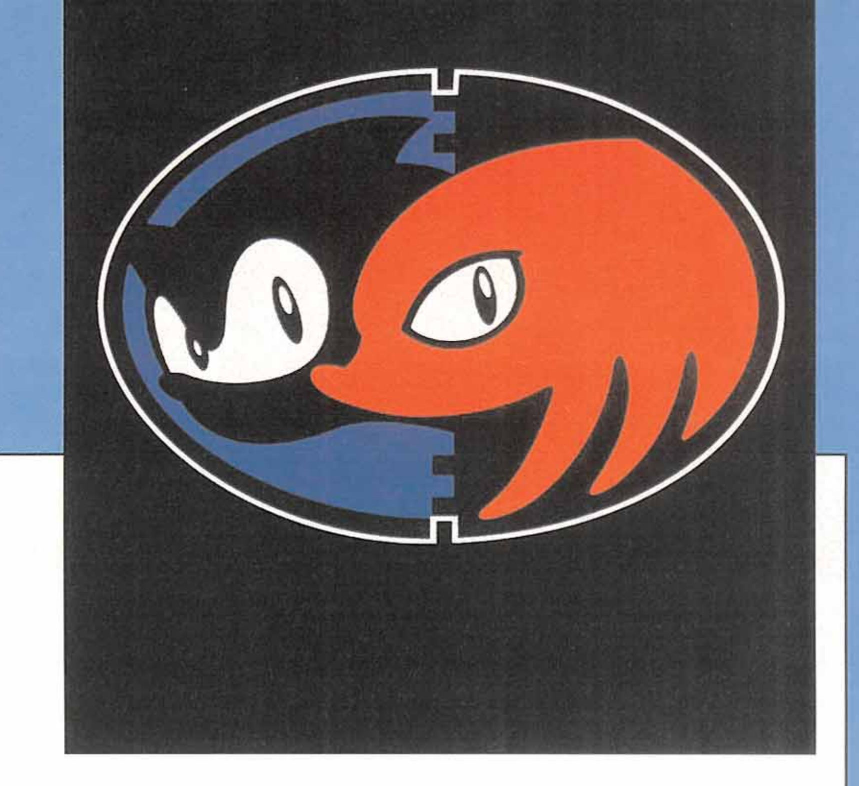


En general todo lo que encontramos en este programa invita a jugar. Está más que demostrado que el Rol tiene mucha vida.



Tal vez el defecto que se le pueda achacar a «Robinson's Requiem» sea el de su excesiva dificultad. La paciencia será buena consejera.

SONIC & KNUCKLES



Era inevitable. El tremendo éxito que está teniendo la mascota de Sega con sus videojuegos hacían prever la aparición de otro programa. Lo que nadie esperaba es que se publicara tan pronto, cuando aún no hemos tenido la oportunidad de reponernos de lo que supuso la aventura en «Sonic 3» luchando contra el misterioso Kunckles.

EL REGRESO DE UN AMIGO





Una de las innovaciones más importantes del cartucho es la incorporación de nuevos movimientos de Sonic.

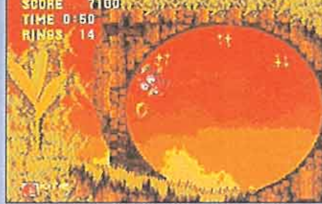
Los viejos cartuchos nunca mueren

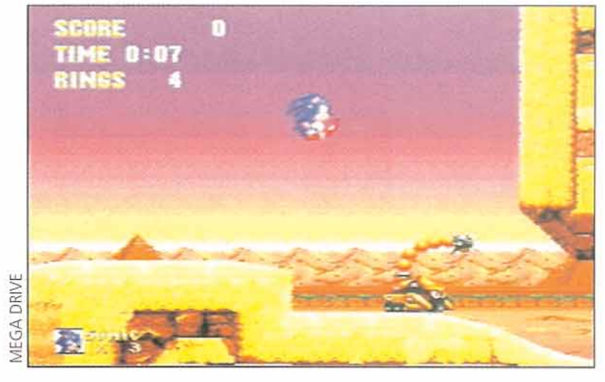
El cartucho de «Sonic & Knuckles» cuenta en su parte superior con una ranura donde podremos insertar los cartuchos de «Sonic 2» o «Sonic 3» para conseguir un juego totalmente nuevo. Gracias a ello podremos jugar en cualquiera de los dos con Knuckles, algo que nadie podía imaginar. En las pantallas que acompañan estas líneas podéis ver al simpático y misterioso Knuckles moverse por unos mundos reservados hasta el momento para Sonic y Tails. Como ya hemos dicho, los nuevos movimientos de Knuckles nos permitirán visitar zonas que antes no habíamos podido ver con Sonic, sacando de este modo mayor partido a los cartuchos antiguos.













El número de fases puede parecer muy pequeño si tenemos en cuenta a lo que estamos acostumbrados.

SEGA
Disponible: **MEGADRIVE**
Arcade de plataformas

Como ha sido la norma a lo largo de los juegos protagonizados por el puercoespín azul, el malvado Dr. Robotnik ha vuelto a hacer de las suyas, con lo que no tenemos más remedio que, con la ayuda de nuestro buen amigo Sonic, ir contra él para intentar liquidarlo de una vez por todas.

DE NUEVO EN COMPAÑÍA

Sin embargo, y como todos sabréis ya, Sonic es un animal muy tímido, y ante la momentánea deserción del zorro Tails –se merecía unas vacaciones después de tanto ajetreo ayudando a su amigo...– se ha tenido que buscar un nuevo aliado. Éste es un punto bastante original en el juego, máxime si tenemos en cuenta que se trata nada más y nada menos que de su anterior enemigo, Knuckles. Y ahora os estaréis preguntando cómo es posible que este curioso personaje se haya unido a nosotros. La explicación es bastante sencilla: el Dr. Robotnik le ha tendido una trampa, y ha intentado matarle. Y Knuckles, que no soporta la traición, se ha unido a Sonic para intentar acabar con Robotnik.

La cuestión se centra ahora en lo que es capaz de hacer Knuckles. Básicamente lo mismo que Sonic, es decir: caminar, rodar, saltar, alcanzar una velocidad de vértigo, además de dos nuevos movimientos; escalar por paredes verticales y planear en el aire.

MUCHA ADICCIÓN

«Sonic & Knuckles» posee un total de cuatro fases, que en principio se nos antojan un poco cortas para lo que nos habíamos acostumbrado hasta el momento. Sin embargo, la posibilidad de jugar con Knuckles –con los movimientos nuevos– parece que en realidad tenemos ocho niveles, aunque en cuanto a aspecto sean idénticos. Como también ocurría en «Sonic 3», a lo largo de cada fase encontraremos puntos intermedios que al pasar sobre ellos nos permitirán volver a los mismos si nos matan más adelante. Y para evitar que esto ocurra, ya sabéis, a recoger los anillos repartidos por el juego, independientemente del personaje con el que juguéis. También contaremos con un anillo gigante, que al atravesarlo da paso a una fase de bonus en 3D en la que tendremos que recoger la mayor cantidad posible de bolas azules y anillos, y que ya conocéis de «Sonic 3».

En lo que se refiere a los aspectos técnicos del juego, poco podemos decir que no se haya dicho ya en anteriores entregas. Gráficos repletos de detalles y el colorido espectacular hacen que cada fase sea una maravilla visual y ambienten, junto con la música, en la zona en la que estemos. Especial atención a la fase del desierto, que os dejará maravillados.

El sonido es muy bueno, contando con una serie de melodías que bien podrían editarse en un disco de música aparte (recordad que una canción del «Sonic 3» con toques "bacalaeros" estuvo pegando fuerte hace poco tiempo). Pero sin embargo el apartado en el que se ha trabajado más duramente ha sido en el de las animaciones, tanto de Sonic como de Knuckles. En esta ocasión contamos con nuevos movimientos, como empujar piedras, activar máquinas para alcanzar lugares inaccesibles, o darnos velocidad usando barras de metal verticales y dar giros sobre ellas. De esta forma Sonic parece más real, pues usa con mayor asiduidad las manos. No podemos más que rendirnos a la evidencia y afirmar que este «Sonic & Knuckles» es un juego sobresaliente, tremendamente adictivo y con la calidad que Sega da a los juegos que protagoniza su mascota azul.

O.S.G.



ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	89
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	92



Lo mejor es la posibilidad de insertar los anteriores cartuchos de Sonic para conseguir un juego nuevo y la incorporación de Knuckles.



Las cuatro fases del cartucho no parecen ser muhas teniendo en cuenta a lo que estamos acostumbrados.

SATURDAY NIGHT *Slam Masters*

Ya se sabe cómo son los "yanquis" a la hora de organizar un buen espectáculo. Parece increíble pero es cierto. Estos americanos son capaces de convertir una carrera de caracoles, en todo un espectáculo, ¡palabra! Buen ejemplo de ello es la lucha libre, que ellos han bautizado como Wrestling, donde cada velada se convierte en toda una parafernalia plagada de marketing y espectacularidad. Como este cartucho que nos llega de la mano de Capcom, que nos ofrece un trepidante juego ambientado en ese emocionante deporte que es el Catch americano, dotado de toda la salsa necesaria, para pasar unos entretenidos combates al más alto nivel.

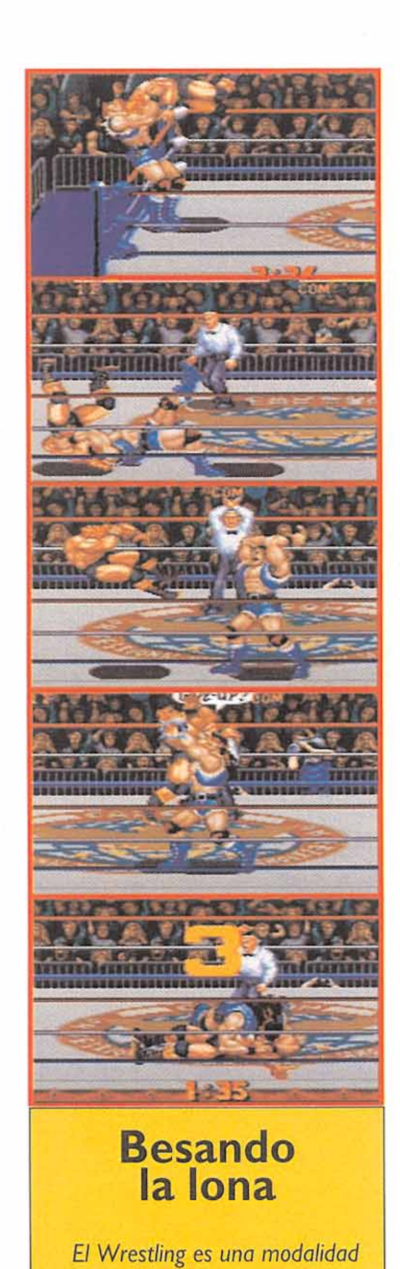
- CAPCOM
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- ARCADE DE LUCHA

Mientras nosotros solemos pasar nuestros sábados por la noche tomando alguna que otra copa e intentando "ligar", todo hay que decirlo, nuestros vecinos del Atlántico prefieren pasarlo viendo un impactante combate de wrestling. Aunque aquí esta especialidad deportiva también cuenta con bastantes adeptos, en Estados Unidos se vive toda una fiebre en torno a este deporte, lo que ellos llaman la "fiebre del sábado noche". No, no se trata de que todos se vistan de Travolta, y se pongan a bailar en medio de una pista. Es que en el "saturday night", se celebra la gran final de los Slam Masters, los mejores luchadores compiten entre sí por el cinturón de campeón.

GRAN ESPECTACULARIDAD

De ahí viene el nombre con el que han bautizado al cartucho, «Saturday Night Slam Masters, un juego con 24 megas de brutal adicción. Nada menos que diez luchadores de aspecto feroz, de unas dimensiones bastante considerables, están a nuestra disposición, esperando combatir durante una gira mundial, por los cuadriláteros más sórdidos que hayamos conocido. Ciudades como Nueva York, Tokio, Los Ángeles, Hannover, Londres..., serán algunos de los escenarios que tendremos que visitar, escenarios donde se desarrollarán apasionantes veladas de wrestling.

Los personajes son a cual más impresionante y estrafalario, y ofrecen una imagen tan brutal que verdaderamente, hacen que uno se eche a temblar nada más verlos. Los hay de todos los tipos y tamaños como Jumbo, una "criatura" de casi 200 kilos de peso, o el fornido Mike Haggar, el alcalde de «Final Fight 1 y 2», que también está presente. Todos tendrán que combatir bajo las reglas de la CWA (Capcom Wrestling Association), que dicho sea de paso no parecen concluir bien las cosas, ya que al final cada luchador actúa a su manera, y el árbitro pasa a ser algo así como una mera figura decorativa.



Besando la lona

El Wrestling es una modalidad de lucha bastante peculiar, donde sus golpes, llaves, y demás movimientos, se convierten en auténticas piruetas. El objetivo es bién claro, hacer que nuestro adversario bese la lona más veces que nosotros, y provocar su rendición. Si con todas estas brutales llaves no lo conseguimos, sólo nos queda un único objetivo, colocar a nuestro adversario de espaldas, y aguantarle hasta que el árbitro finalice la cuenta de tres.

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

La riqueza de movimientos de nuestros luchadores es una de las características más destacadas del cartucho.

SUPER NINTENDO

La modalidad de combate simultáneo de cuatro jugadores es una de las opciones más divertidas.

Podemos participar en dos modos de combate que son el Single Match, uno contra uno, o el espectacular Team Battle Royal, que como os habréis imaginado, son los combates por parejas. Éste es el modo más apasionante del juego, ya que en él pueden participar hasta cuatro jugadores conectando un Multitap a la Super Nintendo.

Los golpes que podremos emplear no son abundantes, ya que apenas hay dos movimientos especiales por luchador, y unos tres o cuatro golpes más, pero la espectacularidad con que se ejecutan es increíble. Resulta sorprendente presenciar una voltereta hacia atrás, un estrangulamiento, el "abrazo del oso", y otras tantas llaves que os dejarán la sangre helada.

AUTÉNTICOS ESPECIALISTAS

Faltarle, lo que se dice faltarle, no le falta de nada a este «Saturday Night Slam Masters». Todo el ambiente de los combates de Catch ha sido reproducido fielmente, gracias a los gráficos que son de un tamaño considerable, con animaciones y un movimiento bastante buenos. Aunque en menor medida, el sonido también contribuye a crear un espectacular ambiente durante todo el juego, con cortas melodías que presentan a los luchadores, y diferentes efectos para gritos, golpes, quejas... .

¿Que si es jugable? Pues ya os lo podéis imaginar, muchísimo, aunque eso sí, ya sabéis que este tipo de juegos son para jugarlos en grupo y cuantos más mejor. Luchar uno solo contra la máquina es entretenido, pero llega un momento que se hace tedioso; no obstante, la cosa cambia en cuanto hay más para participar. De cualquier manera, elijáis la forma que elijáis para jugarlo, a buen seguro que disfrutaréis increíblemente, convirtiéndoos por unas horas, en superestrellas del wrestling.

E.R.F.



88

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	89
SONIDO	80
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	80



Sin duda lo más alucinante es la posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneamente.

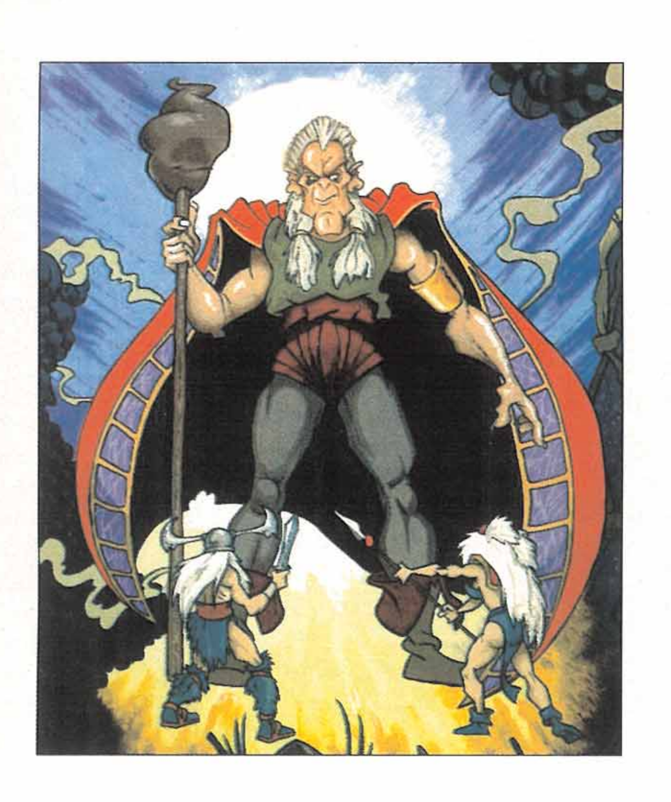


Si hubiera incluido más variedad en los decorados el juego habría ganado en vistosidad.

El Regreso de un Dios

Doscientos años atrás, al comenzar la era de Ragnarok, el dios Loki fue desterrado de Asgard, el mundo de los dioses, y para vengarse robó las armas de los dioses Thor, Odin y Frey. Heimdall, guardián del puente del arco iris, recibió el encargo de convertirse en mortal y bajar a la Tierra en busca de las armas robadas. Su aventura tuvo éxito y Heimdall regresó a Asgard recuperando su condición de dios.





HEIMDALL 2

Pero el tiempo pasó y los Hakrats, los sicarios de Loki, comenzaron a atacar las aldeas y ciudades de Midgard, la tierra de los humanos, y Utgard, la tierra de las criaturas no humanas como los dwarfs y los gigantes. Los ataques fueron minando la resistencia de los pobladores de las dos tierras sobre todo cuando aldeas enteras comenzaron a ser devoradas por las llamas sin que hubiera rastro alguno de los atacantes.

Los dioses contemplaban los acontecimientos con preocupación pero no podían hacer nada ya que, a excepción de Loki, que había perdido parte de sus poderes en castigo por haber intentado robar las armas, ningún dios podía caminar sobre la tierra de los mortales durante Ragnarok.

Los dioses se reunieron y decidieron que no bastaba con derrotar a Loki: había que encontrar alguna manera de aprisionarlo definitivamente para que no pudiera seguir causando daño.

Odin recordó entonces que, en la época de la creación de Asgard, había descubierto un lugar mágico llamado Sala de los Mundos que contenía una serie de portales por los que, con ayuda de los talismanes mágicos que los abrían, se podía llegar rápidamente a cualquiera de las tres tierras del mundo (Midgard, las dos partes de Utgard y Niflheim). Sin embargo otros portales conducían a otras salas similares pertenecientes a otros mundos del universo las cuales, a su vez, podían tener otros portales que condujeran a sus propias tierras.

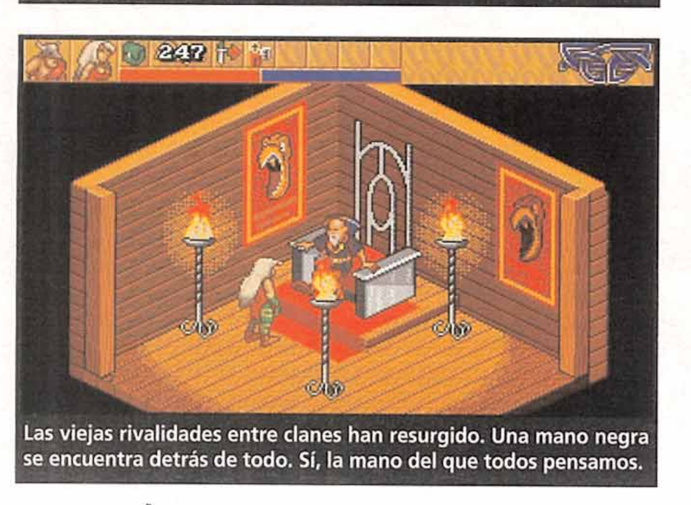
Deseoso de investigar esos mundos desconocidos Odin encontró un extraño talismán en una torre de Niflheim y con él pudo abrir el portal cerrado de la Sala de los Mundos. El dios llegó a una nueva Sala y, a través de una de sus puertas, alcanzó un mundo desconocido en el que, en el interior de un edificio situado en el claro de un bosque, encontró un curioso amuleto en un pedestal. Un hombre desconocido le autorizó a llevarse el talismán y, al momento de



Midgard es el primer mundo que Heimdall explorará. Sus gentes son muy hospitalarias, pero alguien más se ha unido a la "fiesta".


Ahí está. El teletransporte es un método de viaje asiduamente utilizado por los dioses, mas... ¿qué portal será el correcto?


Quizá aquí hallemos la respuesta a la pregunta de la imagen anterior. Un midgardiano agradecido es un amigo seguro.


Las viejas rivalidades entre clanes han resurgido. Una mano negra se encuentra detrás de todo. Sí, la mano del que todos pensamos.


La crueldad de los acólitos de Loki no conoce límites, pero la misericordia de los dioses tampoco. Actuad en consecuencia.


En el universo de Heimdall la magia nos rodea y las dimensiones se mezclan unas con otras. Y el fuego siempre ha sido mágico.

recogerlo, Odin se vio de nuevo transportado a la Sala de los Mundos.

Odin llevó el amuleto a Asgard y descubrió que tenía el poder de paralizar como una estatua a quien se lo pusiera al cuello, incluso aunque se tratara de un dios. Asustados, los dioses decidieron romper el amuleto en cuatro trozos y arrojar cada uno de ellos a través de un portal diferente de la Sala de los Mundos para que se perdieran en tierras distintas y nunca pudieran unirse de nuevo.

Terminado el relato de Odin los dioses comprendieron inmediatamente que ese amuleto que antes había causado tanto temor era el objeto que necesitaban para acabar con Loki. Decidieron que uno de ellos debía sacrificar su divinidad para poder caminar sobre la tierra en busca de las cuatro piezas del amuleto ya que probablemente el Ro´Geld de cada tierra, como fuente de todo poder mágico, habría atraído el fragmento del amuleto.



Heimdall se ofreció para realizar la misión pero Odin decidió que uno de los dioses más jóvenes debía ser el elegido y finalmente Baldur, el más joven de los hijos de Odin, fue quien recibió el encargo. Pero cuando Baldur se acercó a lo que creía que era el primer Ro´Geld Loki apareció con una legión de Hakrats y acabó con el joven dios a pesar de su resistencia.

Odin lloró amargamente la pérdida de su hijo más joven y, ante la insistencia de Heimdall, le permitió regresar al mundo de los mortales.

Pero se decidió que esta vez debía ir acompañado para aumentar sus posibilidades de éxito y una joven valkyria llamada Ursha se ofreció para acompañar a Heimdall en su misión.

MIDGARD

Comienzas tu aventura en la Sala de los Mundos. Coge el arco y las flechas y entra por la única puerta que se pone oscura al acercarte a ella la cual conduce a la tierra de Midgard, exactamente a la isla donde se encuentra la aldea de Rurik.

Al disparar una flecha contra la columna de la izquierda aparece un puente mágico que permite alcanzar una nueva plataforma. El vigilante que custodia el siguiente puente no te deja pasar porque teme que seas un enemigo, así que déjate caer hasta alcanzar la entrada de la cueva y atraviesa el pasillo protegido por calaveras móviles.

Estás al otro lado del puente y ya nada te impide tomar la barca que conduce a la aldea de Rurik. El jefe del pueblo se encuentra en su cabaña, en la pantalla de la izquierda, y conversando con él descubres que al parecer Eadric, el jefe de un pueblo vecino, se ha aliado con los guerreros Hakrat de Loki y pretende invadirles.

Después de ofrecerte para intentar traer de nuevo la paz regresa a la primera pantalla de la aldea y, en la cabaña de la derecha, busca un anillo circular que se encuentra al fondo, en el interior de una caja.

Sube de nuevo a la barca y dirígete al pueblo de Eadric. Visita la taberna para obtener gran cantidad de información de los habitantes del pueblo y descubrir entre otras cosas que posiblemente el hijo del rey puede ayudarte y que en el pueblo están convencidos de que es Rurik el que se ha aliado con los Hakrats. Para resolver el equívoco dirígete a la pantalla de la izquierda, entra en la cabaña de la izquierda y después de recoger el oro contenido en tres cajas y subir unas escaleras llegarás a presencia de Eadric. Entregándole el anillo circular como muestra de amistad el jefe de la aldea te dará una carta dirigida a Rurik.

Heimdall se ofreció para realizar la misión pero Odin decidió que uno de los dioses más jóvenes debía ser el elegido y finalmente Baldur, fue quien recibió el encargo.

Regresa a la aldea de Rurik y entrégale la carta. Sellada la amistad entre los dos pueblos Rurik te entrega un pase para el castillo del rey informándote que al parecer el hijo del rey ha desaparecido y que su desaparición posiblemente está conectada con el engaño en el que habían caído.

Ansioso por descubrir al causante de la intriga que estuvo a punto de conducir dos pueblos a la guerra tomas de nuevo la barca y te diriges a la isla del rey.

Entrega el pase al guarda y atraviesa dos pantallas en dirección oeste hasta llegar al salón del trono. El rey, en compañía de su consejero, te explica que han desaparecido tanto su hijo como su hermano y que sospecha que su hermano se ha apropiado de la corona real y ha secuestrado al niño para intentar apoderarse del trono. Ante la promesa de una recompensa a quien consiga rescatar al niño decides explorar el resto del castillo.

Dirígete al jardín y allí la reina te confesará que desconfía del consejero, recomendándote que busques información entre los sirvientes.

Encontrarás a una joven criada en la cocina, en lo alto de unas escaleras, y al preguntarle por la manera de evitar al soldado que impide el paso hacia las mazmorras la chica te explicará que necesitas un sello que te identifique y que hay un paso secreto que conduce a las habitaciones del rey.

Dirígete por tanto a la habitación en la que hay un gran cuadro en la pared cuyos ojos siguen tu movimiento y activa un resorte para que el cuadro se eleve y deje al descubierto una entrada secreta.

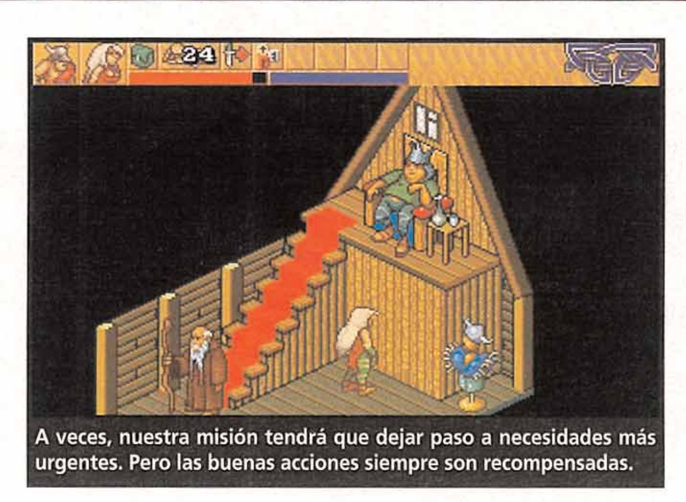
Te encuentras en la habitación del rey. Activa una palanca en el pilar derecho de la cama para abrir un compartimiento secreto en la pared en cuyo interior encontrarás un anillo con el sello real. Ahora puedes volver al pasillo que conduce a la cocina y entregar el anillo al guardia para tener acceso libre hacia las mazmorras.

Encontrarás aquí un guerrero Hakrat especialmente difícil de destruir. Puedes recurrir a la espada o la magia para derrotarle, pero existe un curioso truco para acabar rápidamente con él. Este consiste simplemente en disparar una flecha hacia la puerta del fondo de la sala para hacer que el Hakrat la siga y caiga en la trampa que hay en la próxima habitación.

En cualquier caso después de acabar con tan peligroso enemigo dirígete a la celda donde descubrirás que el hijo y el hermano del rey están allí encerrados. El hermano del rey te explica que ha sido el consejero quien les ha secuestrado haciendo creer al rey que era su propio hermano el causante de la desaparición del niño. Coge la carta en la que el hermano del rey explica con su propia letra lo sucedido y regresa rápidamente al salón del trono.

Al recibir la carta el rey monta en cólera pero nada puede hacer ya que su consejero utiliza un conjuro para desaparecer. El rey ordena a sus guardias que bajen inmediatamente a las mazmorras para liberar a los prisioneros y en agradecimiento te informa que el Ro´Geld de Midgard se encuentra en una sala detrás


Abrirse camino no siempre es fácil, y ante los obstáculos es aconsejable observar, reflexionar... y tener unos buenos reflejos.


A veces, nuestra misión tendrá que dejar paso a necesidades más urgentes. Pero las buenas acciones siempre son recompensadas.


Su majestad, el rey de Midgard, guarda a buen recaudo sus objetos preciosos. Buscad en los lugares más insospechados.



Utgard no parece un lugar mucho más hostil que Mitgard. Claro que, como se suele decir, las apariencias engañan...


¿Hay algo importante al final del camino? Caliente, caliente... Aunque, ¡cuidado! Quien juega con fuego puede quemarse.


No es una aparición, pero la provocará. Sabed que los polos opuestos se atraen y tendréis resuelto este enigma.

de las escaleras superiores y que la desaparición del consejero ha liberado el campo de fuerza que protegía la puerta.

En la siguiente pantalla dispara flechas a los tres agujeros de la pared norte para que desaparezca la barrera de la siguiente puerta y consigue la primera pieza del amuleto dando una vuelta alrededor de la estatua. Para cruzar de nuevo la habitación de la estatua camina hacia la derecha hasta que aparezca una plataforma que te permitirá alcanzar la altura de la puerta de salida.

Abandona la isla del rey y dirígete a la isla llamada "Cabaña de los pescadores". Entra en la casa y, al abrir una alacena, descubrirás en su interior a un anciano pescador. El hombre te explica que los Hakrats, después de encerrarle, se han llevado a su hija al santuario de Loki para sacrificarla y conseguir así restaurar el poder de Loki en Midgard. El pescador te entrega un símbolo mágico, el martillo de Thor, y te explica que en el santuario encontrarás dos puertas, una de las cuales deja pasar a los hombres y otra a las mujeres.

Dirígete por tanto al interior del santuario, recoge un pergamino utilizando una plataforma móvil colocada frente a la pila de agua y atraviesa la puerta del color correcto para alcanzar la siguiente sala.

Afortunadamente llegas a tiempo de impedir que se complete el ceremonial del sacrificio de la hija del pescador y la joven agradecida te entrega el talismán que permite acceder a la siguiente tierra.

Regresa por tanto a la isla de Rurik, busca el camino de vuelta hacia la Sala de los Mundos y allí descubrirás que al disponer de un nuevo talismán ha quedado libre el acceso que conduce a otra tierra, la tierra de Utgard.

UTGARD

Te encuentras en la isla de los Dwarfs y al caminar hacia el norte descubres en la siguiente pantalla un macabro espectáculo, gran cantidad de cadáveres esparcidos por el suelo con evidentes señales de haber perecido en una batalla. Pero al acercarte a un montón de cuerpos descubres que uno de los desdichados aún vive y te ruega que te encuentres con él en el "Medio Mundo". Dirígete a la primera pantalla, dispara una flecha sobre el círculo de fuego y regresa al campo de batalla. El moribundo, en espera de ser conducido al Valhalla, te explica que es el hijo del rey de la isla y que durante la batalla contra los Hakrats y los Gigantes escuchó al general enemigo hablar sobre un pueblo que estaban a punto de atacar. Después de rogarte que lleves tan importante información a su padre el desdichado muere en tus brazos.

El consejero desapareció tras pronunciar un conjuro. La cólera del rey no pudo evitar la huida del verdadero responsable del secuestro de su adorado hijo.

Regresa al mundo normal disparando una nueva flecha al círculo de fuego, recoge la armadura del príncipe y dirígete hacia las puertas del castillo. El vigía reconoce la armadura y te deja pasar al interior del castillo donde pronto encuentras al rey Danak y le entregas la información de su hijo. El rey te explica que solamente con ayuda de aliados podrían vencer a los Hakrats y a los Gigantes pero que carece de guerreros capaces de viajar a otros pueblos para pedir ayuda. Danak señala también que la fuente de poder de los gigantes parece ser una esfera luminosa que se encuentra en su isla, así que te ofreces para ir en busca de ayuda y el rey te entrega una carta. Antes de abandonar el castillo dirígete a la habitación que se alcanza subiendo las escaleras de la cocina y recoge un importante objeto, el anillo del arco iris.

Dirígete a la isla de los Gigantes, camina hasta la segunda pantalla y llena cualquier vasija con agua del estanque del gigante del Hielo. Regresa a la primera pantalla, la del gigante del Fuego, y arroja el agua sobre las llamas para que aparezca un puente mágico en la segunda pantalla. Cruza el puente hasta la próxima pantalla, camina sin miedo al acercarte al abismo ya que aparecerá una plataforma poco antes de que llegues y, en la siguiente habitación, arroja el anillo del arco iris dentro de la esfera de luz. Antes de abandonar la sala recoge el talismán que te permitirá dirigirte al segundo nivel de Utgard.

La última isla directamente accesible en barco es el Cuartel General de los Gigantes. Camina sobre los estrechos pasillos rodeados de lava evitando las bolas de fuego, atraviesa la siguiente pantalla, dirígete a la mesa y vuelca la vela encendida para hacer arder el pergamino y conseguir que quede al descubierto un nuevo talismán, el de Her Ker´yn.

Regresa a la isla de los Dwarfs y dirígete a la Sala de los Mundos, donde el talismán que acabas de recoger te permitirá utilizar otra puerta, la que conduce al norte de Utgard donde se encuentra la Isla del Clan Perdido. Pero nada más atravesar la puerta sientes un terrible golpe en la cabeza y cuando despiertas te encuentras en el interior de una celda en un lugar desconocido.

Empuja el pedazo de pan que se encuentra entre los barrotes para que la rata se acerque para comerlo y abra la puerta de la celda en agradecimiento. Sube por las escaleras y el rey de los Dwarfs se disculpará diciendo que recientemente muchos enemigos han utilizado el portal mágico para atacarles y que por tanto sus guerreros habían desconfiado de ti.

Entrégale la carta de Danak y el rey de los Dwarfs, reconociendo que ambos pueblos tienen los mismos intereses, te ofrecerá su ayuda y te entregará una carta de respuesta. Pregunta al rey sobre la segunda pieza del amuleto y descubrirás que el preciado fragmento se encuentra en la misma celda, en el interior del esqueleto apoyado sobre la pared, si bien para llegar hasta él tendrás que tomar las escaleras situadas junto al trono.

Tus aventuras en Utgard están a punto de concluir. Regresa a la Sala de los Mundos, cruza la puerta que enlaza con el sur de Utgard y regresa al castillo. Al entregarle la carta que sella la alianza entre los dos pueblos Danak te ofrece un nuevo talismán, el de Kelar´yin. Si ahora regresas a la Sala de los Mundos descubrirás que el acceso a un nuevo mundo ha quedado libre.

HER KER´YIN



Al cruzar la última puerta llegas a una nueva pantalla muy similar a la Sala de los Mundos con varias puertas más. Lo que ocurre es que Kelar´yin, el mundo desconocido en el que Odin encontró el talismán, se divide a su vez en tres tierras más y ya que de momento solo tienes el talismán que conduce a una de ellas no dudes en atravesar la única puerta abierta.

Te encuentras en un lugar cubierto por una deslumbrante vegetación. Coge el talismán de Niflheim, acércate al hombre que duerme sobre una hamaca y despiértale, momento en el que el desconocido te explica que es el druida Kariel y la isla en la que te encuentras es el santuario sagrado de Ander, el dios de la naturaleza.

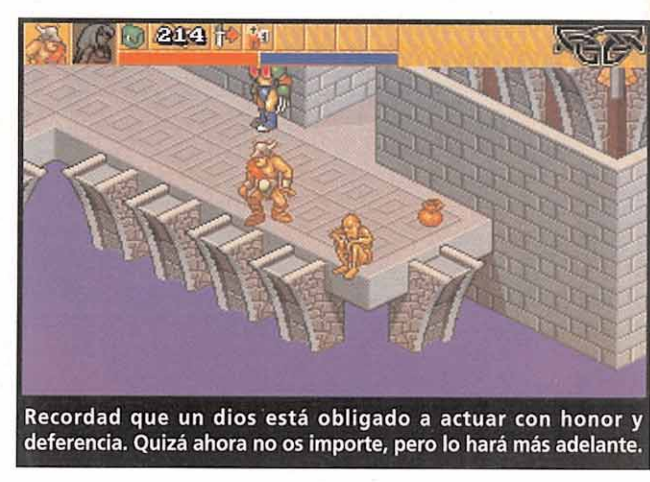
Súbitamente Ander aparece en el centro de la pantalla y, ante la sorpresa del druida, te explica que desea ayudarte a completar tu misión ya que tu causa es también la suya. Ander explica que es el último superviviente de los dioses benéficos de Kelar´yn ya que todos sus hermanos y herma-



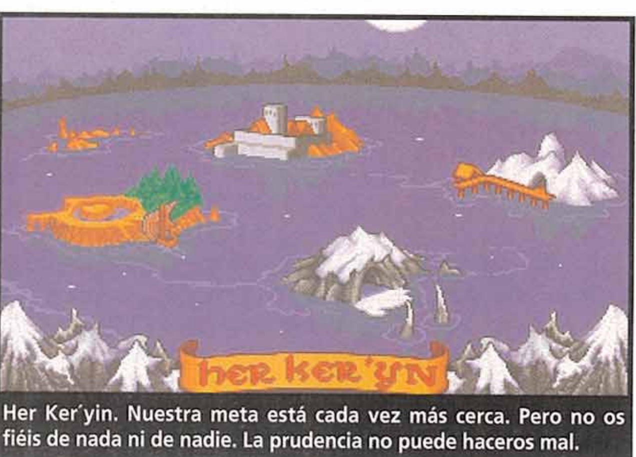
Despertar en un lugar tan húmedo no es agradable. Claro que, con algo de "persuasión", salir de aquí será un juego de niños.



Al menos unos pocos lugares no han sido todavía atacados por las hordas de Loki. Y si actuamos con rapidez, seguirá siendo así.



Recordad que un dios está obligado a actuar con honor y deferencia. Quizá ahora no os importe, pero lo hará más adelante.



Her Ker'yin. Nuestra meta está cada vez más cerca. Pero no os fiéis de nada ni de nadie. La prudencia no puede haceros mal.



Por desgracia, ciertos bellacos no entenderán otro lenguaje que el de la fuerza. Actuad sin temor, con las bendiciones de Odín.



La injusticia y la crueldad es algo que Heimdall nunca ha podido soportar. Y este es un buen momento para demostrarlo.

nas fueron destruidos por el malvado Ashok, un dios demasiado poderoso para él. Al parecer Ashok le cree también muerto pero Ander espera su ocasión para vengarse y restablecer el orden en Kelar´yn.

Antes de marcharse, Ander te ruega que le visites lo más pronto posible en su morada y encarga a Kariel que te ponga al corriente de los acontecimientos.

El druida Kariel recupera la compostura cuando su maestro abandona el lugar y te explica que Kelar´yn se compone de tres tierras. La tierra en la que te encuentras se llama Her Ker´yn, la morada de los mortales, y está controlada por los Dakta, sicarios de Ashok. Tal Ker´yn es la morada de los dioses y finalmente Sho Ker´yn es el lugar donde vive el malvado Ashok.



Dirígete a la aldea de los Dakta, ignora al enemigo que vigila la puerta de entrada y entra en la primera habitación a la izquierda. Al matar al Dakta que vigila la habitación, que resulta ser una armería, uno de los trabajadores te ofrece una espada especial que al parecer estaba destinada al general Dakta.

Encontrarás al general en la siguiente habitación, la taberna, y ante su tiránico comportamiento no tienes más remedio que acabar con su vida. Escucha las palabras del hombre que atiende la barra, elimina si quieres a los dos enemigos situados en la habitación del piso inferior y abandona la isla.

Navega hasta el cuartel general de los Dakta y entra en el edificio de la derecha. Salta hacia el nivel inferior y, al intentar recoger un objeto del suelo, algunos escalones desaparecen a la vez que un enemigo se acerca para atacarte. Acaba con el Dakta, dirígete al hueco situado junto a las escaleras y presiona un resorte en la pared para que los escalones perdidos vuelvan a aparecer.

Sube las escaleras, atraviesa el portal y llegarás a una nueva sala. El Dakta envía contra ti tu propio reflejo en el espejo, así que acaba primero con tu imagen y luego con el Dakta para conseguir el talismán que abre la puerta de Tal Ker´yn.

La última isla de Her Ker´yn no tiene nombre conocido. Una vez desembarcado entra en la caverna, atraviesa una sala evitando o destruyendo a los enemigos que aparecen y llegarás finalmente a una sala con un mosaico en el suelo cuyas baldosas llevan encima la figura de los símbolos rúnicos.

Debes atravesar el mosaico pisando las baldosas correctas para llegar hasta el otro lado desactivando la trampa, y la clave para hallar el camino adecuado se encuentra en el pergamino que encontrarás en el suelo de la sala ya que debes buscar en él las referencias a conjuros que hayas ido encontrando durante la misión y pisar en orden las runas con las que se elaboran dichos conjuros.

Para los impacientes diremos que el camino correcto, comenzando por la segunda baldosa desde la izquierda, es D-A-A-I-A-A-I-A-A donde D significa derecha, I izquierda y A adelante.

Ahora ya puedes recoger la tercera parte del amuleto y regresar a la Sala de los Mundos desde la Isla del Druida.

TAL KER´YIN

Nada más llegar a la tierra de los dioses eres saludado por Ander, el dios de la naturaleza. Ander te explica que en el pasado los dioses benéficos eran capaces de resistir el poder de Ashok uniendo todas sus fuerzas y habían encontrado un amuleto capaz de aprisionarle. Pero un dios procedente de un mundo desconocido (que evidentemente era el propio Odin) fue engañado para llevarse el amuleto a su propio mundo y romperlo en cuatro trozos y Ashok, libre de la influencia del amuleto, destruyó a todos los dioses benéficos. Mirin, diosa de la muerte, fue capaz de utilizar sus últimos poderes para restaurar el espíritu de Ander y es él, como único superviviente de su especie, el encargado de traer de nuevo el orden a Kelar´yn.

Ander te explica los siguientes pasos que debes dar. Para conseguir la última pieza del amuleto debes obtener antes los seis símbolos sagrados pertenecientes a otros tantos dioses ya que sin ellos no podrás entrar en la sala que lo custodia. Ander señala que te irá guiando a través de las habitaciones de los distintos dioses a la vez que te da algunas pistas sobre la forma de conseguir los símbolos.

Los cadáveres se encontraban esparcidos por el campo de batalla. Uno de aquellos desdichados, moribundo, clamaba por ser enviado al Valhalla.

La primera sala de la derecha es la de Mirin, la diosa de la muerte, y para hablar con ella Heimdall y Ursha deben tener la suficiente fe como para dejarse matar ante el contacto de las estatuas de la sala. Pero cuando el segundo de los personajes pierde totalmente la vida aparece una extraña luz circular en la sala y puedes llegar a una nueva habitación en la que Mirin te felicita por la fe que has demostrado y te permite recoger su símbolo mágico así como una corona que perteneció a su hermana Siri. La diosa restaura la salud de los dos personajes y te permite salir de la habitación.

La siguiente sala, la primera a la izquierda, es precisamente la de Siri, la diosa de la justicia. Coloca la corona sobre la cabeza situada al pie del estrado y, al escuchar las palabras de la diosa, entra en el círculo para ser juzgado. Siri encuentra que tus acciones en Her Ker´yn han sido justas y valerosas y te da permiso para coger su símbolo.

La segunda sala de la derecha es la de Jarok, el dios de los débiles. Utiliza las flechas para acabar con él y con el hombre que le protege y recoge su símbolo sagrado.

La segunda sala de la izquierda conduce a un lugar cubierto de nubes que es la morada de Ketar, el dios del aire. Camina a través de las pequeñas nubes oscuras de tormenta y serás transportado a lugares de otro modo inaccesibles en los que encontrarás un escudo, una armadura, un casco y el cuarto símbolo sagrado.

La tercera sala por la derecha es la de Myra, la diosa de la luz. Toma la ruta de la izquierda, camina sin miedo sobre las losas ya que irán apareciendo si escoges la dirección correcta y alcanza el símbolo sagrado.

La última sala es la de Ander, el dios de la naturaleza. Ander te explica que te encuentras en su jardín y debes seleccionar las semillas de tres plantas distintas y sembrarlas en el trozo de tierra que se encuentra frente a él. Pero debes escoger las semillas con cuidado ya que cada planta tiene tres propiedades y debes conseguir que las propiedades negativas se anulen de manera que la nueva planta que florezca tenga sus tres propiedades positivas. Selecciona las plantas correctas (la que está inmediatamente a



El poder del fuego nunca ha de subestimarse, y siempre hay que tener un amigo cerca. Sobre todo, con lo que nos espera...



¿Os han dicho alguna vez que la avaricia rompe el saco? Tened cuidado de que el "gusano" de la avaricia no os pique.



El poder de los antiguos dioses sigue impregnando el universo. Su magia era fuerte y poderosa, y vencerla no es tarea fácil.



El mensaje que se oculta tras las losas sólo puede desentrañarse si hemos actuado según las reglas que los dioses imponen.



El odioso Loki ha dado la cara pero, como era de esperar, jugando sucio y ayudado por los demonios de su "guardia" personal.



Habilidad, inteligencia y valor son algunas de las cualidades que los más nobles poseen. Y Heimdall siempre lo ha sido... ¿o no?

la derecha del césped, la situada justo debajo y la de la esquina inferior izquierda del jardín), siémbralas y recoge sobre la planta que acaba de brotar el último símbolo sagrado. Ya puedes dirigirte en búsqueda del último fragmento del amuleto.

Camina hacia la puerta de salida del pasillo central, coloca los seis símbolos sagrados en el suelo y atraviesa la puerta. En la nueva habitación coloca el escudo frente a la esfera roja y el gigantesco diamante que flotaba sobre el aire caerá al suelo liberando el cuarto trozo del amuleto.

Regresa al jardín y Ander, después de felicitarte por tu éxito, te dará un nuevo símbolo. Regresa a la Sala de los Mundos y dirígete de nuevo a Her Ker´yn donde deberás entregar el símbolo al druida para que Kariel abra un agujero entre los arbustos. En el extraño lugar que descubrirás detrás de la vegetación conocerás a un curioso personaje, un pequeño sprite de fuego que se ofrecerá a acompañarte en el resto de tus aventuras. De nuevo en la Sala de los Mundos regresa a la Sala original y atraviesa la puerta de Niflheim, situada bajo los huesos del gran esqueleto.

NIFLHEIM

Te encuentras en una pequeña isla rodeada de lava ardiendo, momento en el que el pequeño sprite reconoce el lugar como su verdadero hogar y se convierte en una pequeña barca que te permite cruzar a salvo el lago de lava.

Al desembarcar te encuentras frente a un extraño templo. Recoge sin miedo los dientes del gigantesco dragón que encontrarás a la derecha y entra en el edificio.

Después de subir unas escaleras alcanzas una sala cuya puerta está cubierta por una gran estatua de Hela, la soberana de Niflheim, y protegida por tres barreras de fuego, barreras que puedes hacer caer disparando flechas a las tres cabezas de la pared izquierda justo en el momento en el que abren la boca.

Atraviesa varias habitaciones llenas de enemigos hasta llegar a la cámara de Hela, la hija de Loki. Dado que Hela te impide cruzar la puerta que conduce a sus habitaciones privadas decides tantear en las paredes y encuentras un resorte en la pared del fondo, a la derecha de la hija de Loki, que abre una puerta secreta.

Ander, el último superviviente de los dioses benéficos de Kelar´yin, le explicó como todos sus hermanos y hermanas fueron destruidos por Ashok.

En la siguiente sala observas cuatro pequeños círculos en el suelo y un quinto más grande con un símbolo en su interior. Separa los dientes del dragón y deja caer uno de ellos sobre el primero de los círculos para hacerlo parpadear, recoge de nuevo el diente y repite el proceso con el resto de los círculos. Finalmente colócate sobre el símbolo y serás transportado a una nueva sala.

En la siguiente sala recoge el ojo del dragón, baja las escaleras de la siguiente pantalla y finalmente camina hacia la derecha hasta llegar a una sala decorada con cabezas de animales disecados. Mata al jefe Hakrat y a las tres sombras que le protegen y cruza la puerta que conduce a la habitación de Loki.

Por fin te encuentras cara a cara con tu odiado enemigo. Pero cuando estás a punto de emplear el poder del amuleto el malvado Loki invoca a Ashok, el cual utiliza sus artes mágicas para crear una jaula a tu alrededor y arrebatarte el preciado amuleto. Derrotado y desarmado eres conducido a la misma celda donde Baldur, el hijo más joven de Odin, lleva años prisionero.

Baldur lamenta descubrir que has sido capturado y que, pese a haber conseguido reunir los cuatro fragmentos del amuleto, el preciado objeto se encuentra ahora en manos de Loki y Ashok, los cuales pretenden utilizar su poder para destruir Asgard. Pero súbitamente Ander aparece en la sala y te dice que es capaz de sacarte de la celda ya que Ashok y Loki han llevado el amuleto a Sho Ker´yn, la morada de Ashok. Baldur te entrega el talismán de Sho Ker´yn y Ander, tal como había prometido, te teletransporta a la Sala de los Mundos.

SHO KER´YN

En la primera sala encuentras dos puertas que no se pueden abrir y eres atacado por una verdadera multitud de Daktas, así que caminas hasta el extremo derecho de la pared de enfrente y activas un resorte que abre una nueva puerta secreta. La siguiente habitación está también infestada de criaturas hostiles, así que evítalas o destrúyelas y camina hacia el norte subiendo unas escaleras hasta abandonar el lugar.

La siguiente pantalla contiene una nueva prueba de habilidad. Algunas baldosas del suelo cambian de color a intervalos regulares y debes saber que únicamente las blancas son seguras ya que las de color violeta quitan energía y las rojas te hacen volver al punto de partida. Estudia bien el comportamiento de las baldosas y busca el camino correcto para poder abandonar la sala.

La siguiente habitación tiene tres salidas, una al frente y dos a los lados. Pero dado que la salida frontal está de momento cerrada lo que debes hacer es caminar como Heimdall frente a la estatua que le representa hasta la pantalla de la izquierda, derrotar a su doble y volver a la sala de las estatuas repitiendo el proceso como Ursha.

Al abandonar esta sala llegas a una nueva habitación con una fuente en el centro. Toma el camino de la izquierda y llegas a una pantalla protegida por gran cantidad de enemigos en la que debes utilizar los círculos rojos para transportarte entre las diversas plataformas hasta finalmente subir las escaleras que te permiten encontrar la puerta de salida. En la siguiente sala observas un mosaico sobre el suelo y pronto localizas el amuleto en el extremo opuesto de la sala, pero Heimdall no puede recogerlo y debe dejar que sea su propia sombra quien lo haga.

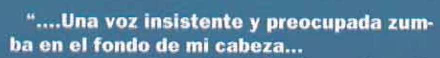
Observa que la sombra realiza movimientos opuestos a los de Heimdall, así que muévete con cuidado sobre el mosaico y consigue que la sombra se coloque frente al amuleto y extienda los brazos para recogerlo. Eso sí, ten en cuenta que ciertas baldosas del mosaico tienen efectos muy particulares. Las que llevan dibujado un rayo restan energía, las que tienen el símbolo de una araña pueden envenenarte y las que representan un hombrecito te transportan a otros puntos del mosaico (una de ellas es muy útil ya que te traslada automáticamente al extremo superior izquierdo del tablero).



Con el amuleto en tu poder regresa a la habitación de la fuente, camina hacia el norte, elimina al Dakta y abandona la habitación. Loki monta en cólera al verte de nuevo libre y encarga a Ashok que acabe contigo definitivamente, pero consigues arrojar el amuleto sobre el malvado demonio y Ashok queda aprisionado en el interior de una jaula mágica.

Atraviesas la puerta que cruzó Loki y llegas de nuevo a la Sala de los Mundos, la cual se convierte en testigo del combate final entre dos poderosas entidades que fueron tiempo atrás hermanos pero ahora tienen propósitos muy diferentes. Heimdall y Loki luchan espada contra espada en una pelea a vida o muerte de la que depende el futuro de Asgard y el destino de millones de mortales.

P.J. R.



DIARIO DE VUELO DE UN FUTURO ADICTO....

"....Una voz insistente y preocupada zumba en el fondo de mi cabeza...

– Algo no va bien "Mad Max" -me dice- Algo no va nada bien... Tu no sirves para esto tío. A ti no te van estos aviones... Tu eres un cowboy de jets supersónicos, el mejor jockey de reactores de la era moderna...

– Necesitas un buen radar y misiles calóricos -insiste desesperada- y no tienes cobertura de AWACS, ni mira láser, ni nada de nada...

Tiene razón, yo no pinto nada en esta lata ruidosa impulsada por un motor de hélice que escupe llamas y tose ansioso reclamando más combustible. No valgo para enfrentarme a los enemigos con solo dos ametralladoras de poco calibre haciendo puntería a través de una mira de metal.

Tiene razón. Y sin embargo no puedo bajarme de él. Quiero seguir haciendo giros cerrados buscando la cola del avión enemigo para hacerle pedazos. Quiero seguir para ver como las balas de otro enemigo saltan astillas en mi fuselaje de madera y chapa. Quiero seguir porque hay algo en estos viejos aviones que me atrapa y me fascina y me obliga a volar una y otra vez para pelear como un borracho en la barra de un bar. Con los puños y los dientes....

Reconócelo "Mad Max", te estas convirtiendo en un adicto a los viejos cacharros.... Y te gusta."

«1942 Pacific Air War» me ha enseñado un mundo que yo no conocía. Un mundo de aviones frágiles y lentos donde la electrónica es prácticamente inexistente, los motores se atascan y los vuelos son tan largos que da tiempo a admirar el paisaje. Me ha hecho comprender los sufrimientos por los que tuvieron que pasar un montón de héroes hace cincuenta años en una de las guerras aéreas más sangrientas que jamás se hayan disputado y todavía estoy sorprendido de cómo pudieron ni tan siquiera despegar...

Es asombroso como Microprose ha conseguido reproducir hasta los más mínimos matices del combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial. No hay forma de derribar a un enemigo si antes no te has acercado lo bastante como para ver la etiqueta de lavado de su camisa y en cuanto empiezas a disparar no se queda quieto ni un segundo hasta que escapa.

No tiene nada que ver con la guerra moderna en la que ni siquiera ves al aparato que derribas porque no es más que un punto verdoso en tu radar. Aquí tienes que aproximarte y conocerle.

Distinguir entre amigo y enemigo por sus colores de guerra y no por que un computador te lo indique y machacarle con unas balas que ni siquiera arañarían la pintura de caza moderno.

«1942» me ha hecho redescubrir un genero de simuladores de vuelo que había considerado aburrido y carente de emoción porque pensaba que no representaban la época actual con la que siempre es más cómodo identificarse. Es más fácil meterse en el pellejo de un piloto moderno de portaaviones para atacar a Irak porque estamos más acostumbrados a ello -gracias a la televisión y los periódicos- que sentirse un As de la aviación de la Segunda Guerra Mundial, que es un acontecimiento lejano en el tiempo y que muchos ni siquiera entendemos cómo pudo ocurrir.

«1942» es más que un simple juego de aviones antiguos. Tiene atmósfera, su documentación es exhaustiva y te hace sumergirte plenamente en la situación. Realmente llegas a creer que estás anclado en el Pacífico en una puesta de sol llameante mientras en el horizonte se divisan un puñado de aviones enemigos que vienen a hundir tus barcos y tienes que correr, trepar a tu avión, despegar, ajustar tus gafas, y atacarles con todo lo que tengas.... ¡ Oh Dios mío...! ¡ Ahí vamos otra vez....! Realmente me estoy convirtiendo en un adicto.....

"MAD MAX"



1942 THE PACIFIC AIR WAR

Durante la Segunda Guerra Mundial, una vez que los Estados Unidos entraron en ella, hubo un hecho bélico que aún sigue considerado por muchos como la batalla aérea más larga, dura y sangrienta de toda la guerra. Una batalla que enfrentó a dos países con métodos y culturas muy distintos. Fue la Batalla del Pacífico y enfrentó a Japón y Estados Unidos en una pelea mortal en la cual la aviación jugó el papel protagonista y en la que se confirmó la indiscutible potencia de los portaaviones como buques capaces de transportar escuadrones completos de aviones hasta los sitios más remotos. Auténticos aeropuertos móviles, los portaaviones jugaron una baza importantísima en la Batalla del Pacífico y tanto americanos como japoneses los usaron en abundancia.

Pero, posiblemente, esa fue la única similitud entre las dos armadas. Aparte del uso masivo de los portaaviones, muy poco tenían en común los ejércitos nipones con los yanquis. Los americanos usaban aviones duros, bien armados y resistentes pero poco ágiles y lentos. Los japoneses por su parte creían más en los aviones rápidos, ligeros, ágiles y poco pesados aún a costa de sacrificar su resistencia y su blindaje. Los americanos gastaban sumas ingentes en proteger, buscar y rescatar a sus pilotos derribados, y Japón no tenía ningún escrúpulo en enviar a sus aviadores a que se estrellasen contra la cubierta de los portaaviones americanos o contra sus barcos.

La Batalla del Pacífico es el hecho militar del que más orgulloso se siente el pueblo americano y no es de extrañar que las principales empresas fabricantes de simuladores de vuelo hayan realizado diversos programas cuyo argumento es esta guerra. Así nos encontramos con antiguas joyas de la programación como es el «Battlehawks 1942» de LucasArts, el magnífico «Aces of the Pacific» de Dynamix o el abigarrado «Pacific Strike» de Origin y el último recién llegado «1942 Pacific Airwar» de Microprose. Es este programa el que vamos a analizar a fondo en este artículo.

EL CLÁSICO MÁS MODERNO

En principio, «1942» cuenta con una ventaja primordial sobre sus competidores: es el más moderno, y por tanto el de más calidad, gracias a la adopción de todas las técnicas nuevas que están haciendo furor en el mundo de los simuladores de vuelo. Así pues no falta de nada. Sombreados de Gouraud, Mapas de Bits, Cabinas virtuales e inteligencia artificial de última generación son constantes comunes en este programa, así como la necesidad de utilizar un ordenador potente del tipo 486 DX con muchos megas de memoria extendida para sacar el máximo partido a las posibilidades del juego. Por lo demás el argumento es simple y de sobra conocido.

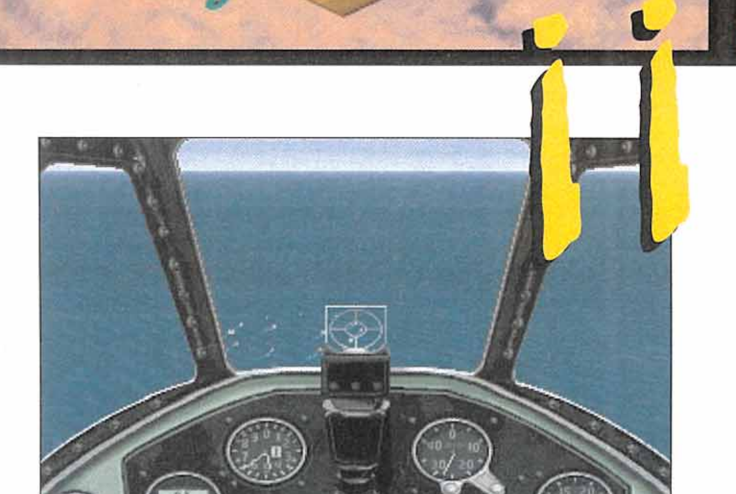
Hay que interpretar el papel de un piloto Americano o Japonés en las diferentes batallas aéreas de la Guerra del Pacífico y realizar misiones de caza, bombardeo de blancos terrestres ó torpedeo de barcos de guerra enemigos. Podremos pilotar los aviones más famosos de la contienda encontrándonos con la típica calidad de Microprose en forma de cabinas reproducidas fielmente hasta el último detalle y aviones que se comportan exactamente igual que los originales, acusando el peso, la torsión generada por la hélice o los fallos de los sistemas de vuelo debido a los impactos.

Desde el punto de vista estricto de la simulación de vuelo, «1942» es uno de los mejores programas evaluados hasta la fecha con una gran variedad de aviones muy bien reproducidos y de manejo complicado en los niveles de dificultad altos, pero divertido y dócil en los niveles para principiantes.

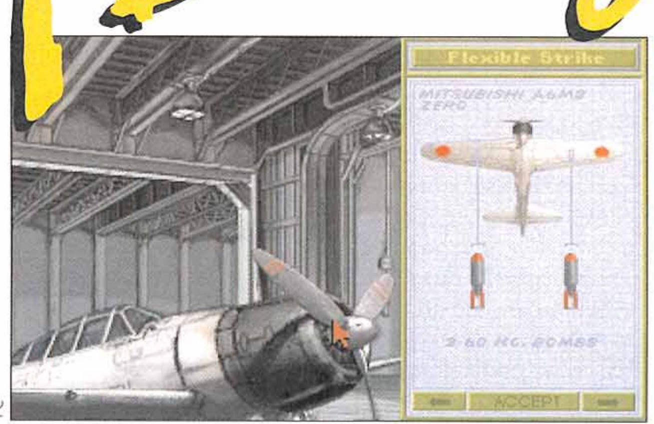
UN ESCENARIO AUTÉNTICO

Aparentemente se podría pensar que los chicos de Microprose lo han tenido fácil para realizar los escenarios donde se desarrollaran nuestras misiones. Al fin y al cabo se desarrollan sobre el mar y algunas islas como las Solomon o las Midway que no son precisamente grandes ni con geografía compleja. Pero aún así los programadores se han esforzado y el resultado es fantástico. El mar está realizado con una exquisitez inigualable, dando la sensación de que tiene olas reales. Y si disparamos contra su superficie veremos como se levantan salpicaduras, al igual que son apreciables las estelas de los barcos, los árboles en las islas y cualquier otro detalle por pequeño que sea. Si a eso le añadimos unos aviones modelados con las últimas tecnolo-

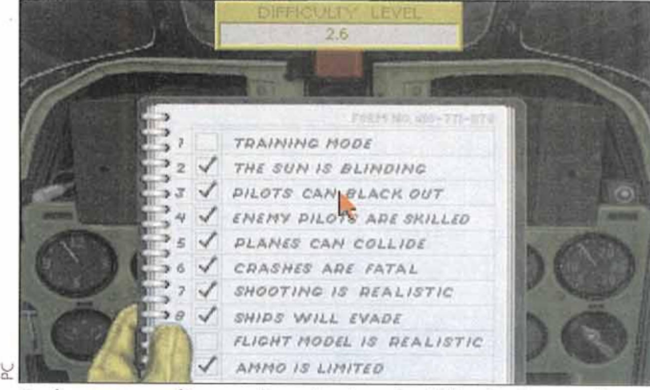
1942 The Pacific Air War™ ¡¡¡Banzai!!!



PC El mar es uno de los efectos gráficos más conseguidos y realistas del programa.



PC Cada avión nos mostrará sus diferentes opciones de armamento antes de comenzar las misiones.



PC Podremos configurar los niveles de dificultad y realismo totalmente a nuestro antojo. Todo está previsto.



PC La "Cabina Virtual" nos permite sentir el mismo efecto que si girásemos la cabeza dentro de la cabina.



PC Después de una dura batalla buscaremos nuestro portaaviones para aterrizar y descansar. Los japoneses son fáciles de encontrar.



PC Nuestro artillero de cola dará buena cuenta de los intrusos que intenten acercarse demasiado a nosotros.

gías informáticas y absolutamente fieles a sus originales, nos encontramos ante un producto de altísima calidad que se complementa con una estrategia de juego lo suficientemente compleja como para mantenernos pegados a la pantalla durante varios meses.

EL JUEGO

El juego consta de tres partes muy diferenciadas, cada una de ellas capaz de ser un juego en si misma y que nos garantizarán muchas horas de diversión a los mandos del programa.

Primero están las misiones de vuelo en las cuales, una vez elegido el bando en el que queremos luchar, podremos realizar una interminable serie de misiones ya creadas por el programa en las que volaremos en aviones de caza, bombarderos o torpederos y que se dividen en misiones de entrenamiento o de combate histórico, reproduciendo hechos reales que ocurrieron durante la Batalla del Pacífico dándonos la oportunidad de cambiar la historia aunque sólo sea en nuestro ordenador.

El manejo de los aviones es complicado en los niveles de realismo altos pero una vez acostumbrados a ellos podremos atacar, bombardear bases y barcos y aterrizar en nuestro portaaviones igual que lo hicieron hace más de cincuenta años los pilotos americanos y japoneses de la Segunda Guerra Mundial.

El programa es muy amplio y nos hará encontrarnos una gran variedad de aviones distintos todos magníficamente reproducidos. Las batallas aéreas son espectaculares y la cantidad de aviones que aparece en cada misión es enorme, llegando a contabilizarse un máximo de setenta aviones simultáneamente en vuelo. Sin embargo, tanta riqueza gráfica y de aviones tiene un altísimo precio y si nuestro ordenador no es lo suficientemente potente (486 DX 33 como mínimo) habrá que rebajar bastante los niveles de detalle gráfico para que el procesador pueda manejar todos los aviones y el nuestro propio con suavidad y sin sobresaltos.

La segunda sección del juego consiste en adoptar el papel de un piloto recién alistado y volar una sucesión de misiones con el escuadrón al que estemos asignados a lo largo de una campaña completa.

Nuestros éxitos o fracasos serán determinantes para la marcha de la guerra y el programa adaptará las misiones sucesivas en función de los resultados obtenidos en las anteriores. Las campañas son cada vez más difíciles y con más enemigos haciendo que completar satisfactoriamente una de ellas sea un reto duro y difícil de conseguir. Podremos elegir qué tipo de aviones pilotar, aunque los cazas siempre son la alternativa más divertida y variada.

En efecto, con los ágiles aviones de caza, tanto americanos como japoneses, podremos realizar misiones de combate, ataque, y escolta de bombarderos y siempre podremos maniobrar más a nuestro antojo que en las misiones de bombardeo, donde nuestro avión, generalmente pesado y poco maniobrable, será presa fácil para cualquier atacante y además es tremendamente difícil atinar con nuestras bombas o torpe-

Trucos para conseguir una misión perfecta

Si acabas de empezar a jugar, no caigas en la tentación de generar una misión propia a tontas y a locas, buscando el "más difícil todavía". Sólo conseguirás frustrarte y hacerte un lío monumental. Ten siempre presente los siguientes consejos para que tus misiones sean interesantes y convincentes y así alargaras el interés del juego.

- Primero elige bien tus puntos de partida y de aterrizaje. Si están demasiado separados te aburrirás hasta llegar a ellos y, lo que es peor, es posible que tengas problemas de combustible durante el combate.

- Después decide qué tipo de misión quieres volar. Las hay para todos los gustos. Te recomendamos que empieces con un ataque a algún aeropuerto enemigo. Te permitirá usar aviones ligeros para enfrentarte a los cazas que te intercepten y podrás disfrutar de los dos tipos de combate -bombardeo y combate aéreo- en una sola misión.

- Calcula bien el tipo de aviones que vas a utilizar y pilota el más adecuado. A priori, parece muy divertido intentar atacar barcos con un caza, pero ya verás como si usas un torpedero la emoción será mayor y los resultados más satisfactorios.

- No vueles solo. Nadie lo hacia, ni lo hace, nunca. En el combate aéreo la mínima unidad recomendable son siempre dos. Un compañero, o varios, te protegerán cuando estés en líos y te permitirán poner más enemigos en el aire, lo que siempre hace mucho más rabiosas y encarnecidas las batallas aéreas. No seas "lobo solitario". Vuela en equipo.

- Sitúa a los enemigos de forma equilibrada y sin abusar. Es muy poco elegante usar los mejores aviones que tengas contra los peores del enemigo y al final te aburrirás por no tener que esforzarte en derribarlos. Para eso están las misiones de entrenamiento del programa. Es mejor si pones más aviones enemigos que aliados pero de forma escalonada. El programa maneja muy bien a los aviones y si pones muchos más que tú de golpe en el aire, te harán papilla sin pestañear. Una proporción de 5 a 3 es muy buena y si ademas la repites un par de veces con aviones de distintas características, pasarás un rato divertido y agitado mientras vueles tu misión

- Juega con el clima. La misma misión puede resultar totalmente distinta si es de noche, o si hay niebla, o si el cielo está encapotado. El factor clima influía mucho más de lo que parece en las batallas reales y lo mismo ocurre en el programa. Las cosas no son lo que parecen de noche. Nunca sabrás si estás disparando a un amigo o a un enemigo...

- Lee a fondo el manual y aprende cuáles son las mejores tácticas para enfrentarte a los aviones enemigos. Estas tácticas varian mucho en función del avión que tu mismo pilotes. Por lo que la misma misión cambia de forma radical con sólo cambiar los modelos de avión.

- Acuérdate de grabarla para poder repasarla y pulir los defectos. Corrige los fallos para que merezca la pena volarla más veces.

- Se un buen amigo. Si te ha salido una misión realmente interesante y bien hecha, grábala en un disquete y pásasela a tus amigos para que la disfruten. Haced un campeonato a ver quién hace la misión más dura, o la más rápida, etc...



dos a los blanco asignados. Decididamente la mejor manera de prosperar a lo largo de una campaña es pilotando un caza, aunque también os recomendamos que practiquéis las misiones de bombardeo porque, de alguna manera, también tienen su atractivo.

DE PILOTO A ALMIRANTE CON UN GOLPE DE RATÓN

La tercera parte del juego es un completísimo juego de guerra de mesa en el cual asumiremos el papel de almirante al mando de la flota que elijamos para organizar y dirigir todos los pasos que nos llevaran a la victoria en cualquiera de los seis acontecimientos históricos en los que queramos vernos envueltos.

En esta sección Microprose ha rizado el rizo de la complejidad en el campo de la simulación, permitiéndonos tomar el control de todos los barcos de la flota, planeando estrategias, enviando aviones a los objetivos que designemos, marcando la pauta del rumbo y velocidad de la flota entera.

En el modo de "Mando de Portaaviones" (así es como se llama esta sección) deberemos estudiar en profundidad el enorme manual para sacar todo el partido posible a nuestros aviones y barcos.

Cuando asumamos el mando de la flota deberemos tener muy clara la estrategia a seguir, así pues es necesario enviar patrullas de reconocimiento para avistar posibles blancos o detectar patrullas enemigas que tengan planes de atacarnos y también planificar nuestros ataques a los objetivos designados o la inmediata defensa de nuestros barcos si somos atacados.

Tendremos que elegir cuántos aviones y de qué tipo atacaran las bases y barcos enemigos y cuáles serán sus escoltas. Os podemos asegurar que el trabajo de guiar una flota entera de diez buques de guerra con sus correspondientes aviones no es ninguna broma. Cualquier decisión errónea la pagaremos muy cara y aunque tengamos éxito en los ataques, si no reaccionamos con rapidez y seguimos avanzando, el enemigo se reagrupará y reconstruirá lo que hayamos destruido obligándonos a empezar otra vez desde el principio. La guerra no es una tarea fácil como podréis comprobar y en «1942» no se ha dejado ningún cabo suelto.

Si uno de vuestros barcos es alcanzado y no puede navegar al mismo ritmo que los demás tendréis que elegir entre reducir la velocidad de toda la flota y, por consiguiente tardar más en llegar a los puntos de ataque además de ser más vulnerable al enemigo, ó seguir la marcha y abandonar ese barco a su suerte, lo que casi con toda seguridad implique que sea cazado y hundido por el enemigo. Las decisiones no serán fáciles para alcanzar la victoria y os aseguramos que pasarán muchos días hasta que os hagáis con el control del mando de la flota.

Para redondear el interés de esta sección, «1942» permite que cada vez que los aviones que enviéis a una misión encuentren enemigos, o cada vez que alguien ataque vuestra flota, podáis tomar el control de los aviones involucrados en la lucha y pilotar vosotros mismos los aparatos que queráis.

De esta manera se aúnan un magnífico simulador de vuelo con un completo juego de estrategia y, por si esto fuera poco, podremos no sólo pilotar un avión sino todos, ya que mediante la simple pulsación de una tecla saltaremos de cabina en cabina para elegir el avión que más nos apetezca pilotar. Esta característica es particularmente útil cuando estemos metidos en problemas con varios enemigos pisándonos los talones y queremos quitarnos de enmedio. Nada más fácil que apretar una tecla y dejar que el programa se encargue de manejar el aparato en apuros mientras nosotros nos vamos tranquilamente a la cabina de otro.... que probablemente también esté en problemas....

IMÁGENES PARA LA POSTERIDAD

Una de las particularidades de este programa es que dispone de un sistema de grabación de las misiones para poder repasarlas posteriormente. Es como si en todo momento una cámara de vídeo invisible nos siguiera filmando incansablemente toda la acción tanto nuestra como de los demás aviones para que más tarde podamos repasarlo todo. Esta utilidad permite revisar la misión tramo a tramo y, en cualquier momento, nos deja volver a tomar los mandos del avión para corregir errores o repetir victorias cuantas veces queramos. O mejor aún, grabar nuestras mejores hazañas y enseñárselas a los amigos para que vean r cómo derribamos a más aviones que el mejor de los ases de la Segunda Guerra Mundial montados en un avión medio destrozado y casi sin combustible...

ESTO ES HOLLYWOOD!!!!

Microprose ha puesto toda la carne en el asador y aprendiendo de sus éxitos y errores ha sabido dar al programa todos los aditamentos que siempre se necesitan en los buenos juegos de combate aéreo para mantenerlos en primera línea durante mucho tiempo.... O por lo menos hasta su próximo lanzamiento... Que con estos chicos nunca se sabe...

¡¡NO SE VAYAN TODAVÍA !!... ¡¡AÚN HAY MÁS!!

Nos hemos dejado lo mejor del programa para el final... ¿Lo mejor ? –os estaréis preguntando-. Pero, ¿no nos acabáis de contar que los gráficos son revolucionarios, el modelo de vuelo impecable y la estrategia muy elaborada?, ¿acaso no nos estabas diciendo hace un párrafo escaso que en Microprose han dado lo mejor de si mismos en este programa?, ¿Qué puede haber mejor?

Pues sí, hay algo mejor... Por primera vez en su historia Microprose ha cedido a todos nuestros deseos y ha incluido un Generador de Misiones en «1942 Pacific Airwar». El punto flaco de los simuladores de Microprose siempre ha sido la ausencia de utilidades que nos permitieran generar nuestras propias misiones o editar las ya existentes para modificarlas a nuestro antojo y, estaréis de acuerdo con nosotros, que una vez que has volado todas las misiones de un programa, éste se hace repetitivo y aburrido en poco tiempo.

«1942» cuenta con uno de los mejores generadores de misiones que hemos visto últimamente con un interface de manejo a base de ratón realmente fácil y amistoso de manejar y una variedad de opciones casi interminable que nos permitirá elegir la fecha, escenario, clima y aparatos involucrados en la misión, así como los objetivos, rumbo de la flota, curso de vuelo de los aviones enemigos, etc., etc. Prácticamente todo puede ser controlado desde el programa para crear nuestras propias aventuras o alterar las que el programa nos ofrece y hacerlas más difíciles o fáciles según nuestros deseos.

La combinación del editor de misiones con la cámara de grabación en vídeo es explosiva y garantizan, no sólo interminables horas de diversión, sino un rápido aprendizaje de las técnicas de combate aéreo más avanzadas mediante la revisión de las películas que grabemos volando las misiones que hayamos preparado exprofeso para evaluar las distintas técnicas de enfrentamiento a uno o varios aviones simultáneamente, defensa de bombarderos, ataque a suelo, etc...

Antonio "Mad Max" Cárcer



«1942 Pacific Air War» es una joya de impecable realización en la que por fin encontramos todos los elementos que son imprescindibles, en buen simulador de vuelo. Lamentablemente tenemos que ser objetivos y ecuánimes y, al igual que cantamos sus alabanzas, nos vemos obligados a comentar sus defectos. Ningún programa es cien por cien perfecto (y si alguno lo es, dejará de serlo en cuanto aparezca otro más moderno) y todos tienen alguna pega. En el caso de «1942» son sólo eso, pegas pequeñas y fáciles de pasar por alto.

La principal es el sonido de las armas al ser disparadas. Es una pena, los motores rugen fabulosamente, los antiaéreos estallan a nuestro alrededor de forma impresionante, y cuando apretamos el gatillo... suena un ruidito parecido al que hace una caja de cerillas medio vacía cuando la agita.... Es posible que dentro de la cabina de un avión de aquella época los disparos se oyeran así, pero unos estampidos más contundentes le hubieran dado más ambiente y credibilidad al juego.

También encontramos problemático el manejo del avión en el nivel más alto de dificultad. El tablero de instrumentos es tan real que es necesario aprender a fondo su manejo y se pierde demasiado tiempo controlando sus diales.

Además conviene desactivar el efecto de torsión de la hélice (en los aviones monomotores de hélice, la velocidad de giro del motor y la hélice generaban un efecto de torsión que se traducía en una leve inclinación del avión en la dirección de giro de las aspas que había que estar corrigiendo continuamente) y también el efecto de temblores del aparato cuando sobrepasamos su máxima velocidad. Son detalles interesante de realismo, pero a menos que tengamos un procesador muy potente sólo serán un engorro.

Salvando estas pequeñas molestias «1942» es una delicia. Muy completo y bien realizado, es más un heredero de "Aces of the Pacific" de Dynamix, del que sigue la misma línea en casi todas sus secciones y al que supera definitivamente en el apartado gráfico.

No lo dudéis ni un segundo, ajustaros los monos de vuelo, apretar las cinchas de vuestro paracaídas, acelerar a fondo y... ¡¡¡ BANZAI !!!!

92

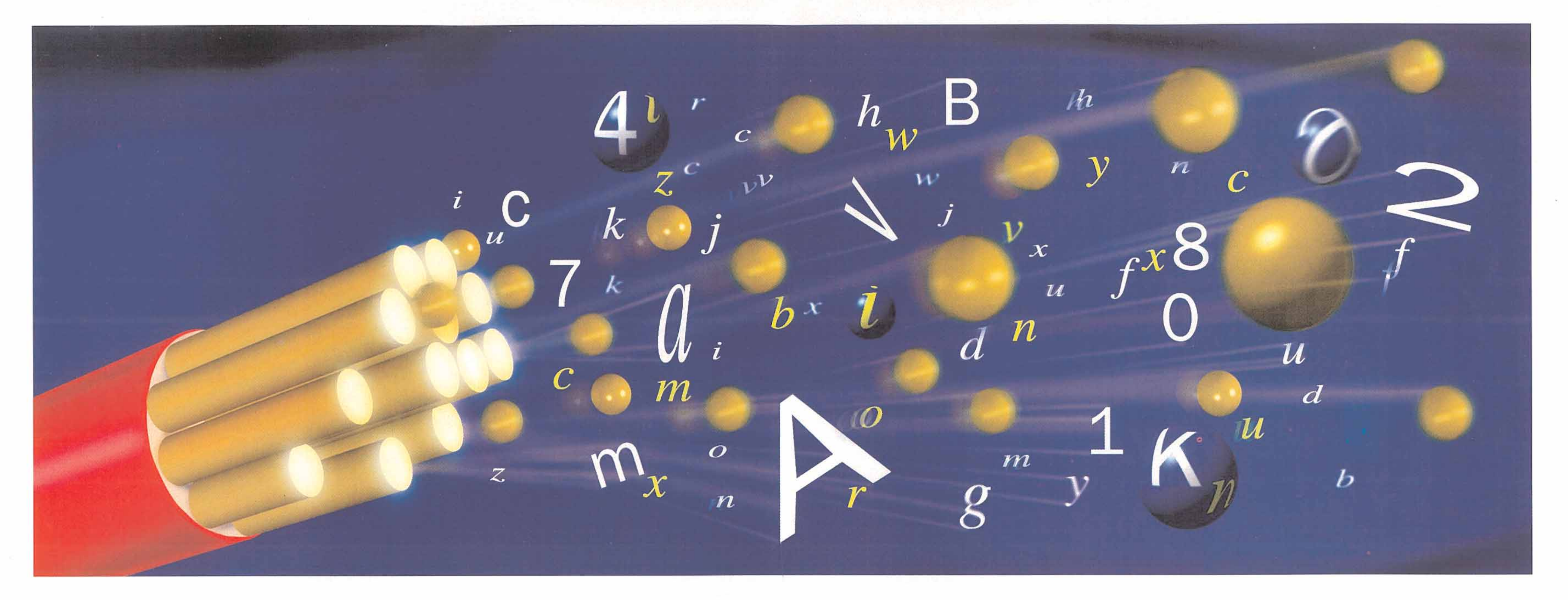
ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	94
SONIDO	85
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	90



Magnífico editor de misiones y reproductor de vuelo en un programa que mantiene los elevados estándares de calidad gráfica.



Sonido de las armas muy pobre. El manejo de los aviones, en el nivel de dificultad máximo, se hace francamente difícil.



La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.
Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas , podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 y un software de emulación que normalmente viene con el propio modem. También puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas. A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.

*HOBBYTEX# 032

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Premio al Centro Servidor Novel, que se concede al centro de reciente creación que destaca por su calidad, en la 2ª edición de los premios anuales IBERTEX de Telefónica.

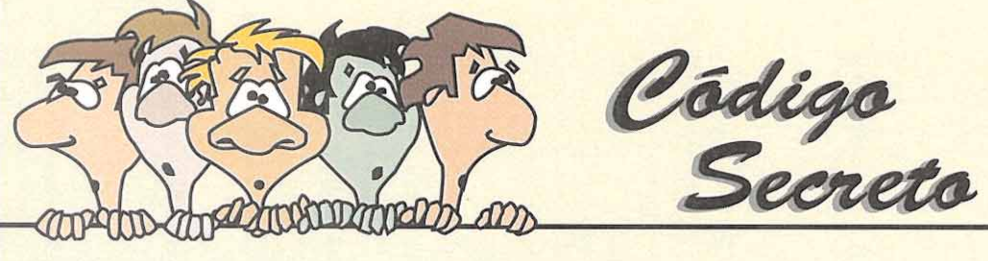
BUBBA´N´STIX — AMIGA

```
REM T.V.
DIM C%(134):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 133:READ
V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>61640022& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA!!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(89)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(92)=V
INPUT "NIVEL INICIAL (1-5) ";V:IF (V>0) AND (V<6) THEN
C%(96)=V-1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BUBBAnSTIX (DISK 1)'
EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR (C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,80,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,B6,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,
4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,
4ED0,41FA,36,20AE,FE3C,41FA
DATA 28,2D48,FE3C,41FA,A0,20B8,20,41FA,66,21C8,20,
487A,2A,21DF,2C,42B8,0
DATA 4EF9,0,0,21C0,8,4EB9,0,0,CB8,0,244,8,6604,21C0,0,
4E75,46FC,0,2057,D1FC
DATA 0,8000,317C,4279,856,317C,4279,7BA,317C,0,FEF6,43FA,
FFFA,4A51,670C,117C
DATA 4A,B96A,117C,4A,AF42,4E75,2F08,4AB8,0,6726,2078,0,C68,4E75,242,661A
DATA 42B8,0,50E8,242,2079,0,4,217A,FF94,FF3C,
21FA,8,20,205F,4EF9
```

MORTAL KOMBAT — PC

```
20 POR J.S.F.
30 LINEAS = 9:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%
(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 17890 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cmortal.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$ 120 FOR T=1 TO P:LSET
A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CMORTAL.COM. Cópialo y
ejecútalo en el SUBDIRECTORIO del MORTAL KOMBAT para
lograr energía infinita del jugador 1."
140 PRINT "Para quitarle el 'trainer',
lo vuelves a ejecutar."
150 DATA "B8023DBA8201CD21726A8BD8B90500BA23B2B80042CD"
160 DATA "21725BBA8001B90200B43FCD21724F813E8001740675"
170 DATA "0BC6068001EBBA9F01EB1790813E8001EB06750BC606"
180 DATA "800174BA9301EB0490BAA701B409CD21B90500BA23B2"
190 DATA "B80042CD217215BA8001B90200B440CD217209B43ECD"
200 DATA "21B8004CCD21BA8901B409CD21B8FF4CCD2100006D6B"
210 DATA "2E65786500492F4F204552524F52244465732D747275"
220 DATA "6361646F2454727563616 46F244D4B2E455845206E6F"
230 DATA "20636F72726563746F24000000000000000000000000"
```

NOTA: Al llegar a la fase ENDURANCE, tras "noquear" al adversario aparece inmediatamente otro rival. Si no hemos conseguido vencerle antes de que el tiempo se acabe, el programa se cuelga, ya que intenta meter de nuevo al primer contrincante, llegando a una incongruencia.



CYBERPUNKS (AMIGA)

Hay que reconocer que el amigo Pedro J. es un verdadero monstruo -en el buen sentido de la palabra, no os paséis de listos-. Como no le ha bastado con el estupendo cargador, que en su día os ofreciéramos, para este divertido jueguecillo de Core, se nos descuelga ahora con un magnífico megatruco con el que alucinaréis en colorines. A partir de ahora, el trío calavera de muñecajos con los pelos de punta lo tendrá mucho más fácil, si seguís al pie de la letra las siguientes instrucciones (atentos que sólo lo vamos a decir una vez):

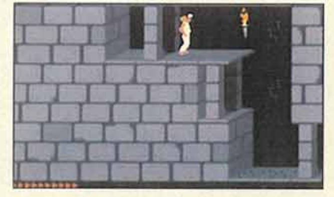
Pulsad durante el juego las teclas R G B, el botón de disparo del joystick y el botón izquierdo del ratón -sí, hay que tener cinco manos para hacerlo bien-, para activar el CHEAT MODE. Y, ¿qué es lo que pasa? Pues ni más ni menos que todo esto: Con las teclas de función, desde F1 hasta F5, podremos seleccionar la misión durante el juego. Además, es posible escoger el nivel dentro de cada misión con las teclas del 1 al 4. ¿Queréis más? Pues probad pulsando A, y activaréis el autosentry; ahora haced lo mismo con la S, y el escudo, ¡zas!, también activado. Más cosillas, pulsad la D, y tendréis el droide; con el SHIFT izquierdo, la bomba y, para finalizar -¡es que ya está bien, caramba, sólo falta que los personajes se pongan a bailar la samba!- escoged el arma que más os guste con Z, X o C.

Lo dicho, Pedro J. es un monstruo, así que, ahora mismo todos de rodillas y adorándole, para que siga descubriendo más cosas. Es una orden. ¡Ar!

PRINCE OF PERSIA (PC)

¡Buscando en el baúl de los recuerdos! ¡Uuuuhh, uh...! Tranquilos que no os vamos a dar la paliza con la canción del verano favorita de nuestros abuelos.

Resulta que el amigo Francisco "Bishop", de Cornellá nos ha recordado uno de los mejores trucos existentes para esta increíble aventura, que siempre es bueno volver a comentar, por aquello de los despistados que corren por el mundo. Tomad nota.





Arrancando el juego con la orden PRINCE MEGAHIT, y una vez puestos en marcha, si pulsamos + y -, haremos que el tiempo aumente o disminuya, respectivamente. Si uno de los sicarios del sultán se nos planta delante con aviesas intenciones, hay que pulsar la K para dejarle fuera de combate, así por las buenas. Pero aún hay más. Si, como el que no quiere la cosa, os matan -¡torpes...!-, pulsad la R para resucitar. Por último, con SHIFT+W nuestras caídas al vacío, con el consiguiente trompazo, serán sustituidas por un placentero vuelo y, con SHIFT+T haremos que la energía suba hasta que nuestro frágil cuerpecillo de príncipe estalle de satisfacción. ¡Hala, todos a jugar ahora mismo con «Prince of Persia»!

REBEL ASSAULT (MEGA CD)





Pero, ¿cómo podéis ser tan insaciables? Todo el tiempo pidiendo "¡Passwords, passwords! ¡Queremos passwords!". Pues ¡hala!, para que no os quejéis, una completita lista de passwords para este fantástico arcade de LucasArts y JVC.

BOSSK ENGRET RALRR FRIJA LAFRA DERLIN MOLTOK MORAG TANTISS OSWAFL KLAATU IRENEZ LIANNA PAKKA NORVAL

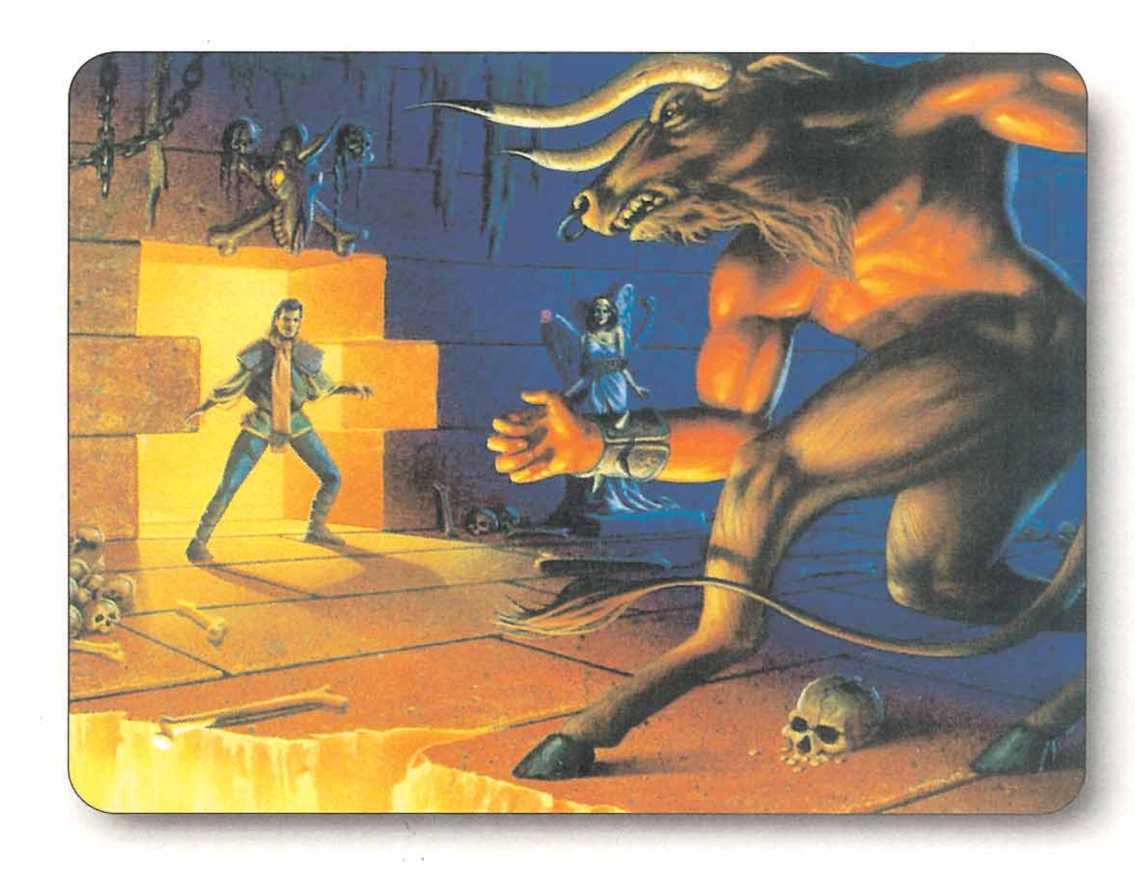
RAPTOR (PC)

¿Qué? ¿Divertido el truquillo que os dimos para este superjuego de Apogee? Sí, hombre. Aquello de cambiar la fecha para que nos dieran de lo lindo.

Pues bien, el madrileño colega Francisco de la Cruz quiere ponernos ahora las cosas más fáciles -¡no como OSMO! (reproche, reproche...)-. Se trata de algo tan simple como apretar una simple tecla duante el juego. ¿Cuál? Pues la de retroceso (backspace). ¿Resultado? Que por arte de magia, una de las armas más atómicas, el Death Ray, aparecerá en el equipo de nuestra nave. Casi nada. ¿Que qué es el Death Ray? ¡Hombre, por Dios! ¡No nos preguntéis eso ahora!

P.D.: Francisco se solidariza con OSMO y también dice que «Raptor» es el matamarcianos definitivo para PC. Además, se sabía el truco de «Wolfenstein» y unos cuantos más para otros programas de Apogee. Pero ésos no os los vamos a contar hasta el mes que viene, nos encanta hacernos de rogar.

Cómo ser Rey paso a paso

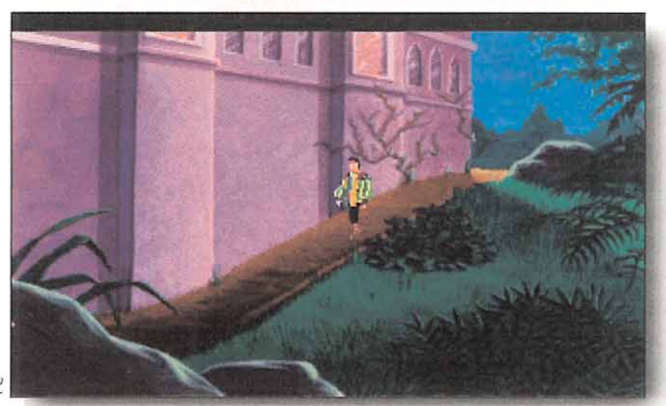


Después de pasar toda la mañana revolviendo miles de carcomidos libros en el viejo rastro, por fin encontré lo que buscaba. Cerré la puerta de mi habitación y ajusté cuidadosamente la ventana. Mientras quitaba el polvo de la centenaria cubierta gastada por el tiempo, unas letras grabadas en fino oro iban tomando forma: «Historia del reino de Daventry». Sólo las últimas hojas soportaron la presión de mis dedos y no se deshicieron al entrar en contacto con el aire. La primera de las páginas legibles empezaba así: "Capítulo VI: El Príncipe Alexander. Viaje a las Islas Verdes."

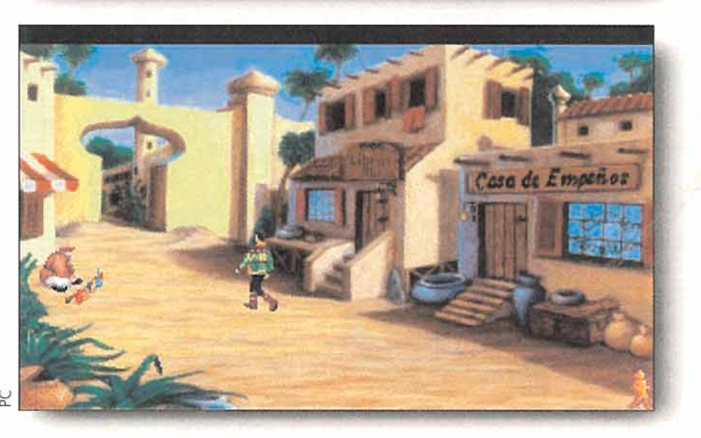
King's Quest VI



PC



PC



PC

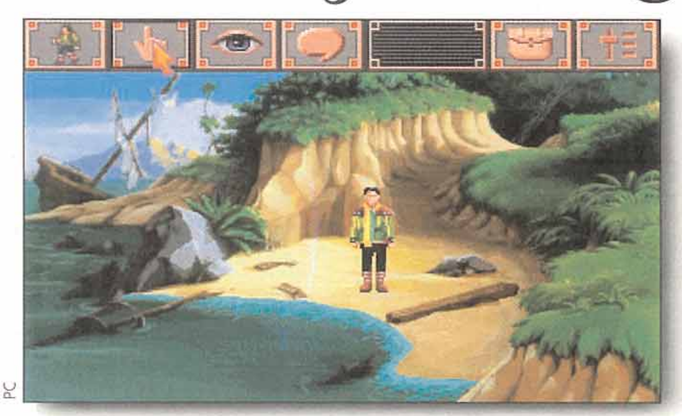
De repente, la cabeza comenzó a darme vueltas mientras me veía transportado a un sinfín de lugares y paisajes desconocidos. Cuando la luz volvió a mis ojos, me encontraba en una pequeña playa junto a un navío embarrancado en la orilla. Tenía la sensación de estar sumergido en un cuento de hadas, pero la estrafalaria vestimenta que llevaba y el viento marino que azotaba los arbustos me hicieron comprender que aquello no era un sueño. Cuando conseguí calmarme un poco, registré los alrededores y encontré una moneda y un precioso anillo con la insignia del Reino de Daventry. Las cosas empezaban a tomar forma...

Seguí el estrecho sendero y llegué hasta un inmenso castillo custodiado por dos guardianes, que no me permitieron entrar hasta que les demostré mi realeza. Para mi sorpresa, me recibió el Visir Alhazred y me comunicó que la princesa Cassima no recibía visitas. Sus padres habían muerto y ahora estaba a punto de casarse con él.

LA ISLA DE LA CORONA

Bastante desconcertado y sin saber qué hacer, llegué hasta un extraño pueblo de aspecto oriental. Allí conocí a un mendigo que cambiaba lámparas viejas por nuevas. En una de las tiendas, el vendedor me contó que estaba en la Isla de la Corona, la capital del Reino de las Islas →

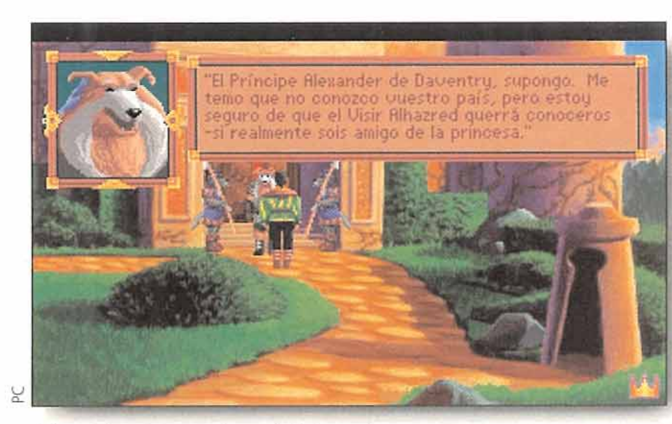
King´s Quest VI



Tras un accidentado viaje en barco, una terrible tormenta nos deja tirados en una isla desconocida, aunque no por mucho tiempo.



A pesar de que es muy probable que nadie en este lugar haya oído hablar de Daventry, el anillo real puede sernos bastante útil.



Este curioso personaje será de los primeros que encontraremos en el juego. Su aspecto hace suponer que no presenta peligro alguno.

Verdes. Las relaciones entre las diversas islas estaban muy deterioradas desde la llegada del Visir, y el ferry que se encargaba de las comunicaciones hacía tiempo que no navegaba.

Cogí un caramelo de menta del mostrador y entré en la biblioteca, donde me hice con un bello poema que se desprendió de uno de los manuscritos de la estantería y con un libro aburridísimo que el encargado casi me obligó a guardar. También me contó que existían otras tres islas: La Isla de la Montaña Sagrada, la Isla de la Bestia y la Isla de las Maravillas. La leyenda habla de una quinta isla llamada de los Místicos, que aparece y desaparece misteriosamente sin dejar rastro.

Me llamó la atención un viejo monje con un extraño brillo en los ojos y un Libro de Magia que el vendedor se ofreció a cambiarme por otro libro raro. Además me recomendó visitar al barquero para obtener más información.

Éste me contó que el Visir había cerrado el comercio entre las islas, y ahora estaba sin trabajo. La única forma de viajar era con un mapa mágico que había visto en cierta ocasión. Antes de marcharme, cogí una pata de conejo que el barquero me regaló gustosamente, pues no le había traído mucha suerte.

Volví a la tienda y le pregunté al vendedor por el mapa. Me lo cambió por mi posesión más valiosa, prometiendo que me la devolvería a cambio de otro objeto de gran valor. Con la moneda compré un bonito pájaro de juguete. Al parecer, el mapa sólo funcionaba a orillas del mar, así que me fui a la playa y señalé con el dedo la Isla de la Montaña Sagrada; una luz cegadora me envolvió y de repente aparecí en la base de una inmensa montaña.

Me llamó la atención un viejo monje con un extraño brillo en los ojos y un Libro de Magia que el vendedor se ofreció a cambiarme por otro libro raro.

Cogí la pluma y la flor que había en el suelo y leí la placa de la pared. Era una especie de acertijo. Gracias al manual conseguí resolver todos los enigmas y llegar hasta la cima. Una anciana me invitó a comer unas frutas que me harían volar, pero aquellos ojos brillantes me dieron mala espina y no la hice caso. Enfurecida, desapareció envuelta en una nube de humo.

Seguí el camino hasta que dos seres alados me llevaron ante sus monarcas, Lord Azure y Lady Aeriel. Cuando les conté cómo había llegado hasta allí, se quedaron estupefactos y sin saber qué hacer. El Visir les había ordenado apresar a todos los extranjeros, pero no podían dejar a un lado la Profecía. Ésta decía que un día un hombre sin alas escalaría las Montañas Lógicas y liberaría al Reino de los Alados de la tiranía del Minotauro, una terrible bestia que habitaba en el Laberinto y que cada poco tiempo se cobraba la vida de una doncella. Hacía tan sólo unas horas que su hija Lady Celeste había sido enviada al Sacrificio. Lord Azure decidió ignorar la orden del Visir y me permitió ir a buscar provisiones para entrar en el Laberinto, con la promesa de que si acababa con el Minotauro me dejarían libre y me permitirían visitar el Oráculo. Les di las gracias y regresé a la Isla de la Corona.

Al llegar al pueblo vi cómo el tendero tiraba algunas cosas a la basura. Revolviendo un poco hallé un bote de tinta, que resultó ser..., ¡tinta invisible! Completamente aturdido, me dirigí a la Isla de las Maravillas.

DE ISLA EN ISLA

Aunque la playa no parecía tener nada de particular, enseguida me di cuenta de que sus extraños habitantes hacían honor al "maravilloso" nombre. En la misma orilla un grupo de ostras dormía apacíblemente, excepto una que tenía un terrible dolor de muelas. Con ayuda del libro conseguí arrancársela sin que se diera cuenta, pero la muela resultó ser una gigantesca perla.

Al internarme en el bosque, unos gnomos me cerraron el paso. Habían recibido órdenes del Visir de no dejar entrar a ningún humano. Cada uno de ellos parecía tener desarrollado uno sólo de los sentidos, así que fue fácil engañarlos con ayuda de mis objetos. Al Oloroso le mostré la flor de fuerte olor, al Orejoso lo confundí con la melodía del pájaro de juguete...

Recogí una frase incompleta que había en orilla y caminé hasta una planicie repleta de libros de todo tipo. Al coger uno, un extraño personaje salió de entre las páginas y me ofreció un ejemplar rarísimo a cambio de otro objeto igualmente extraño. Como no tenía nada que le agradase, me entretuve observando la telaraña de una viuda negra. En una esquina, estaba pegado un trozo de papel.

Con un movimiento rapidísimo, puse mi mano en la esquina opuesta y, seguidamente, cogí el papel. Sólo contenía una palabra: "amor". En otro lugar de la isla, encontré un pantano inaccesible, y un árbol con forma de perro cuyos frutos eran..., botellas de leche. Me apropié de una y seguí el camino hasta llegar al maravilloso Jardín Animado. Allí todas las plantas parecían tener vida propia. Cogí un tomate maduro y una lechuga fresca –helada– e intenté lo mismo con un curioso animalillo que permitía ver a través de las paredes, pero se escondió detrás de unas flores y no lo pude alcanzar.

Tras atravesar las inmensas puertas entré en un misterioso paisaje con forma de tablero de ajedrez. Dos gigantescos caballos me cerraron el paso.

Atravesando las inmensas puertas de la valla, entré en un misterioso paisaje con forma de tablero de ajedrez. Dos inmensos caballos me cerraron el paso. Enseguida llegaron las Reinas, que discutían sobre el regalo de boda de la princesa Cassima. Después de darles mi opinión, me hice con un pañuelo de seda y fui a visitar la Isla de la Bestia. Lo primero que encontré fue un extraño ser, mitad rata, mitad lagarto, que estaba perdido. Le entregué la frase y algo le vino a la memoria, pues me pidió que le llevase a casa.

Un poco más adelante, un lago hirviendo me cerraba el paso, así que utilicé la lechuga fresca y conseguí que bajase la temperatura. En el otro lado, recuperé una pequeña lámpara usada y un ladrillo al lado de una valla custodiada por un arquero de piedra que me apuntaba con su arco. Regresé a la Isla de la Maravillas y gracias al pequeño animalillo conseguí hacerme con el libro raro.

Ya en la tienda del pueblo, recuperé mi anillo y cambié el pájaro por la flauta. En la librería mantuve una interesante conversación con Jollo, el bufón del Rey, que me contó cómo Cassima tenía un ruiseñor llamado Sing Sing, que a veces transportaba pequeños mensajes a su dueña. Le di el libro raro al encargado y me entregó el Libro de Magia. En él había tres hechizos pa-



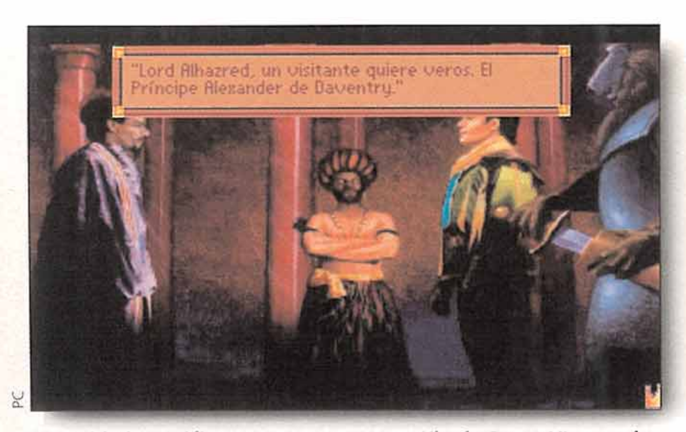
A pesar de que apetezca mucho darse un baño, hacerlo en el mar con un desconocido puede resultar más peligroso de lo que parece.



Para poder navegar por las Tierras Verdes necesitaremos de un buen navío, a no ser que encontremos otro medio de transporte.



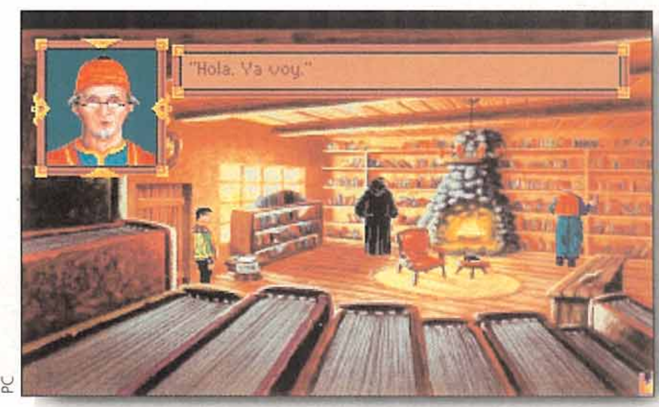
Como en todo buen juego de aventuras, los "malos" de la película tratarán de deshacerse de nosotros a las primeras de cambio.



Los cuidados gráficos que aparecen en «King's Quest VI» nos demuestran de nuevo la calidad de la compañía Sierra on Line.



Cualquier objeto que aparezca en el juego no dudéis en cogerlo, pues nunca se sabe cuándo puede resultar necesario.



A lo largo de la aventura tendremos oportunidad de conocer y conversar con los más variados y estrafalarios personajes.

ra los cuales se necesitaban un elevado número de objetos.

Regresé al Jardín Animado y encontré una taza de té encima de la mesa. Haciendo bailar a las plantas, conseguí hacerme con el bicho-agujero. También llené la lámpara con lágrimas alimentando a uno de los bebés-coliflor.

Como necesitaba un poco de barro, me dirigí al pantano y llené la taza en la orilla, pero una rama parlante me avisó de que eso no era verdadero barro, y empezó a meterse conmigo. Su hermano Bulto-en-el-tronco salió en mi ayuda. Por lo visto, la rama siempre le estaba tirando lodo del pantano, y él no podía defenderse.

Para arreglar la situación, le di el tomate maduro a Bulto y así comenzó una auténtica batalla de barro que me sirvió para llenar la taza.

Mi corazón me decía que había llegado el momento de enfrentarme al Minotauro. Regresé sin dudar a la Isla de la Montaña y me adentré en el laberinto.

EN LA MORADA DEL MINOTAURO

Mi corazón me decía que había llegado el momento de enfrentarse al Minotauro, así que adquirí una fuente de luz en la tienda y regresé a la Isla de la Montaña. Dos guardianes alados me llevaron al Laberinto y se aseguraron de cerrar la única salida. Sin hacer caso a los ruidos de pisadas y a los bufidos que se oían de vez en cuando, me interné en aquellos oscuros pasadizos que conformaban un enrevesado laberinto.

Después de apropiarme de una calavera y pasar una sala con losas que activaban dardos venenosos, recogí un escudo de la pared y unas monedas que llenaban los vacíos ojos de un muerto. A pesar de que avanzaba con mucho cuidado, no pude evitar entrar en una habitación-trampa. El techo empezó a descender lentamente, pero conseguí detener la rueda giratoria con uno de mis objetos.

Así, llegué hasta el segundo nivel de las Catacumbas. Encendí la luz y continué investigando. En una de las paredes, me di cuenta de que se oían ruidos muy cercanos. Coloqué el agujero en ella y pude observar cómo el Minotauro entraba en su guarida secreta escondida detrás de un tapiz. Llegué justo a tiempo para intentar evitar que Lady Celeste fuese sacrificada. Al observar la gigantesca cornamenta de aquel monstruo, me acordé de un extraño divertimiento nacional que se practicaba en un recóndito país más allá de los Pirineos, utilizándolo para burlar al bicho y hacer que cayese en las llamas. Como agradecimiento, Lady Celeste me entregó una daga y me permitió visitar el Oráculo.

La Diosa Alada me contó que dos espíritus del Más Allá me ayudarían si conseguía traerlos a este mundo. Los Druidas de la Isla de los Místicos eran los únicos que sabían cómo hacerlo, pero no se fiaban de los extraños.

Antes de marcharme, el ser alado me entregó un poco de Agua Sagrada para uno de los hechizos. Cuando examiné de nuevo el mapa, había una nueva isla envuelta en niebla: la Isla de los Místicos.

En el poblado aparentemente vacío, me apropié de una guadaña y un trozo de carbón, pero todavía no estaba preparado para enfrentarme con los Druidas, así que regresé a la Isla de la Bestia.

EL PRÍNCIPE ENCANTADO

Conseguí evitar las trampas con ayuda del escudo y la guadaña, llegando hasta los jardines del Palacio de la Bestia. Ella misma me recibió y me contó una extraña historia. Por lo visto, hace muchos años, aquella bestia de aspecto feroz había sido un apuesto príncipe, pero una bruja lo hechizó y sólo una doncella que lo aceptase tal como era podría romper el hechizo.

Desgraciadamente, ese mismo encantamiento caía sobre todo aquel que traspasara la morada de la Bestia. Si no encontraba una doncella que se enamorase de él, mi vida correría la misma suerte.

Para ayudarme en la empresa, la Bestia me entregó su anillo y yo recogí una rosa blanca del jardín. Seguidamente, me fui en busca de la única doncella que conocía. Gracias a la rosa y al anillo conseguí que viniese conmigo. El encantamiento se rompió y la Bestia recuperó su anterior aspecto. En agradecimiento, me entregaron las ropas viejas de la doncella y un bonito espejo de oro. Antes de marcharme, metí el agua sagrada en la lámpara y añadí un poco de agua de la fuente para preparar el Hechizo de Lluvia. Cogí otra rosa del jardín y entregué el trozo de carbón a la Reina del Jardín Animado, que a cambio me regaló un huevo podrido. En la mesa, encontré una poción que detenía las pulsaciones del corazón durante unos segundos. Decidido a probarla, me dirigí a la tienda y la tomé delante del monje, que al comprobar cómo mi corazón ya no latía, se marchó dando saltos de alegría. Como el brillo de sus ojos delataba, era el mismo Genio que había intentando acabar conmigo en varias ocasiones.

Hace años, aquella bestia de aspecto feroz había sido un apuesto príncipe. Sólo, si una doncella lo aceptaba como era, se rompería el hechizo.



Cuando mi corazón recuperó su vitalidad, cambié la flauta por el pájaro y me encaminé al árbol donde había visto un hermoso ruiseñor. Puse en marcha el mecanismo, y el pájaro se acercó con aire amistoso. Algo me decía que era el ruiseñor de Cassima, así que le entregué mi anillo con la esperanza de que la princesa supiese que había venido a buscarla. El pájaro se marchó en dirección al castillo y regresó con un lazo de doncella. Esperanzado, le di la rosa y el poema, y a cambio me entregó una carta de la princesa, que me pedía ayuda para escapar de las garras del Visir. Aquellas letras de amistad, que no de amor como yo esperaba, me animaron a seguir hasta el final.

Como ya tenía todos los ingredientes para el Hechizo de Lluvia, lo preparé allí mismo y regresé a la Isla de los Místicos. Al verme llegar, me enjaularon sin mediar palabra y empezaron a asarme a la parrilla. ¡Curiosa forma de dar la bienvenida!

Apagué el fuego con el vestido, pero la temperatura seguía subiendo tan rápidamente que puso a hervir la lámpara y activó el Hechizo de Lluvia. Los Druidas quedaron alucinados por mi gran poder y se ofrecieron a ayudarme. El Jefe Supremo me comentó que la única forma de devolver la vida a los espíritus era viajar a la Isla de la Muerte y retar a su Señor a un duelo. Pero sólo se podía llegar hasta allí montando en Pesadilla, el caballo de la Muerte, una bestia maligna que ningún humano había conseguido dominar. Normalmente se encontraba pastando en la Isla de la Montaña.



El sentido del humor presente en el programa queda reflejado perfectamente en la secuencia de entrada al infierno cuando morimos.



Aquí tenéis la mejor forma de transportarnos por las Islas Verdes: un mapa mágico que sólo puede ser usado estando cerca de la playa.



Para resolver algunos problemas que se nos plantean, necesitaremos hacer uso de la imaginación para buscar utilidad a los objetos.

King's Quest VI



Ni ellos son los siete enanitos ni nosotros Blancanieves, aunque esperamos que al final del cuento todos sean felices y coman perdices.



Arriesgar el pellejo únicamente para comprobar cuan profundo es el pantano no parece ser la mejor idea, pero en fin, nunca se sabe...



Dos imponentes y temibles caballos impiden el paso al mundo del tablero de ajedrez, en el que sus habitantes son piezas del mismo.

Por suerte, en el Libro de Magia había un hechizo para dominar a las criaturas de la Noche, así que llené la calavera con brasas de la hoguera para prepararlo, y me fui en busca del caballo. Mezclé el pelo de doncella con la calavera y el huevo podrido, pronuncié las palabras mágicas, y al momento el majestuoso equino se acercó y me permitió subir a su lomo. Después de un espeluznante viaje, el cielo oscuro reveló la silueta de una isla de aspecto siniestro.

VIAJE AL INFIERNO

La Isla de la Muerte era un mundo en tinieblas habitado por espíritus atormentados que vagaban sin rumbo fijo. Allí estaban los padres de Cassima, que me contaron cómo el Visir los había asesinado mientras dormían para apoderarse del Reino. La madre me entregó un billete para entrar en el Otro Mundo, pues ellos no lo harían hasta vengar su muerte.

Con la promesa de que intentaría ayudarlos, seguí el camino esquivando a las almas en pena, pero no pude evitar compadecerme de una madre que lloraba por la pérdida de su hijo, atrapado en el mundo terrenal. Me entregó su pañuelo y me pidió que lo buscase. Así llegué hasta la mismísima entrada del Infierno, custodiada por un grupo de esqueletos. Con un hueso que había en el suelo animé un poco la escena y conseguí la llave que colgaba del cinturón de uno de ellos. Le entregué el ticket al portero y llegué hasta un caballero que yacía muerto en el suelo, junto a un guante de acero.

Al final de la cueva un barquero fantasmagórico esperaba al último pasajero de su barco de espíritus. Recogí un poco de agua del río con la taza y pagué el peaje. La barca se dejó llevar por la corriente hasta una entrada protegida por una puerta, que se transformó en una espantosa cara y me propuso una adivinanza para poder pasar. Yo no sabía la respuesta, pero de repente me vino a la memoria una palabra que había leído en un trozo de papel medio olvidado, y que resultó ser la respuesta correcta. Al otro lado me esperaba, sentado en su trono de huesos, el mismísimo Señor de la Muerte.

Le lancé el guante como desafío y le pedí que devolviese a la vida a los padres de Cassima. Para concederme ese deseo, me pidió una misión imposible: ¡Hacerle llorar! ¡Hacer llorar al Señor de la Muerte! Él, que había permanecido impasible mientras el paso de los siglos traía todo tipo de guerras, enfermedades espantosas y grandes sufrimientos para toda la Humanidad.

La Isla de la Muerte era un mundo en tinieblas habitado por espíritus atormentados que vagaban sin rumbo fijo. Allí estaban los padres de la princesa Cassima.

Eso me hizo pensar en lo desagradable que debía haber sido su existencia, así que le entregué el espejo para que se contemplase a sí mismo. Al cabo de unos angustiosos segundos, una lágrima gris rodó por su mejilla descarnada. Así fue como los padres de Cassima regresaron al Mundo de los Vivos. El caballo Pesadilla nos llevó de vuelta a la Isla de la Corona. Los Monarcas fueron en busca de aliados mientras yo intentaba entrar en el castillo.

AL RESCATE DE CASSIMA

Pero, la enorme fortaleza estaba fuertemente vigilada. Sólo con ayuda de la Pintura Mágica conseguiría entrar. Corrí a la tienda, compré un pincel y cambié mi vieja lámpara por una nueva que me parecía haber visto en algún sitio. Me dirigí a la parte de atrás del castillo y preparé el hechizo. Con el pincel, dibujé una puerta en la pared, que me permitió entrar directamente en los calabozos. En uno de ellos encontré al niño que estaba perdido. Le entregué el pañuelo y en agradecimiento me comunicó la existencia de un pasaje secreto detrás de la armadura.

En la habitación de Jollo, ideamos la forma de acabar con el Genio. Le entregué la lámpara que había comprado, y él se encargaría de cambiarla por la verdadera. Después, me introduje por el pasadizo secreto. Mirando por un agujero en la pared, escuché lo que parecía ser la clave para abrir una habitación secreta: "Alí". Subí las escaleras y por otro agujero reconocí la figura de la princesa Cassima. Era mucho más bella de lo que imaginaba. Me contó que no quería casarse con el Visir, y me pidió un arma para protegerse. Se la entregué y prometí volver a buscarla.

A través de un tercer orificio, descubrí al infame Alhazred, que escribía una carta a su amigo el brujo Shadrack, un viejo conocido mío. Seguí recorriendo los pasadizos hasta que, sin saber cómo, me hallé dentro del ropero del Visir.

Abrí la puerta y encontré un pergamino con la palabra "Zebu" escrita en él junto a un cofre que, sorprendentemente, se abrió con la llave del esqueleto. En su interior había una carta de Shadrack que narraba todas las fechorías del Visir. Volví por donde había venido y, de nuevo en el pasillo de las mazmorras, encontré una puerta que no tenía cerradura. Recordando el cuento de Alí Baba, pronuncié las dos palabras y la puerta se abrió bruscamente.

Allí se escondía el tesoro real y todos los objetos que el Visir había robado a los gobernantes de las Islas. Dejé todo como estaba y salí de la habitación. Una hermosa melodía estuvo a punto de hacerme desmayar. ¡Era música nupcial!

Corrí hacia el piso de arriba y entré en una amplia sala, pero el capitán de la guardia no me permitió continuar. Le enseñé todas las evidencias que inculpaban al Visir y conseguí interrumpir la boda, pero la mismísima princesa Cassima me detuvo y ordenó que prosiguiese la ceremonia.

Incapaz de ofrecer resistencia, los guardias me hicieron prisionero. En esos momentos, entraron en la sala los Monarcas, que enseguida se dieron cuenta de que aquella novia no era Cassima, sino el Genio del Visir. En medio de la confusión, Alhazred escapó por una puerta lateral. Lo seguí tan rápido como pude hasta la torre donde estaba prisionera la princesa. Pero el Genio me atacó con uno de sus hechizos. Gracias a Jollo, conseguimos encerrarlo en la botella.

Enfurecido, el Visir desenvainó su cimitarra, mientras yo me defendía con una espada de adorno que pesaba una tonelada, y, cuando el cansancio estuvo a punto de hacerme doblar las rodillas, Cassima se desató con ayuda de la daga y la clavó en el hombro al Visir. Le arreé un espadazo en toda la cabeza y cayó desplomado en el suelo.

El resto de la historia ya os la podéis imaginar. Cassima y yo nos casamos, los monarcas abdicaron y así me convertí en el Rey de las Islas Verdes. Quizá pasaron unos cuantos años, o a lo mejor sólo fueron unos segundos. Cuando recobré el sentido con la cabeza apoyada en aquel viejo libro ennegrecido, nada parecía haber cambiado.

Seguramente todo había sido un sueño, pero desde aquel día me despierto por las mañanas recordando aquel viaje maravilloso, aquellas increíbles aventuras, aquel rostro de princesa que ya nunca podré olvidar...

J. A. P.



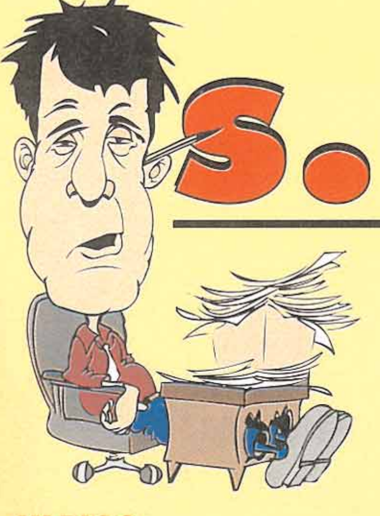
La saga de «King's Quest» creada por Roberta Williams y su marido Ken, ha alcanzado una gran aceptación en todo el mundo.



Hablar con los animales es tarea sencilla. Lo realmente complicado es conseguir que hagan lo que nosotros queramos.



No sabemos por qué, pero la estatua que sostiene un arco en una columna de la puerta, no parece que nos vaya a recibir muy bien.



S.O.S. Ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

No hay duda que la vuelta de las vacaciones os ha traido más problemas y pegas, en lo que a juegos de ordenador se refiere. Pero para eso estamos aquí, para eso está nuestra sección de S.O.S. Ware. Lo único que os pedimos -y en ello somos muy constantes-, es que nos digáis cuál es el formato del juego que os da problemas y qué tipo de ordenador tenéis. Hasta el mes que viene.

VARIOS

Tengo un 486DX33 Cyrix y al arrancar el juego me aparece run-time error R6003 integer divide by 0.¿Puede deberse al hecho de que sea un Cyrix?

Fco Calero. (Barcelona).

Pues sí, lo más probable es que sea cosa de que tu placa, por el hecho de ser Cyrix, es menos compatible de lo que debiera, de todas formas para asegurarte prueba el mismo programa y con el mismo controlador de ratón en otro 486.

Copié el cargador de «Jurassic Park» pero tras ejecutar el fichero CJP.COM que se ha creado, no consigo ventajas y cada vez que disparo me matan.

Pau Oliva Fora. (Castellón).

Asegúrate de haberlo tecleado correctamente y de que la versión del juego que estas cargando sea la ORIGINAL y versión ESPAÑOLA.

ANOTHER WORLD



¿Qué es lo que tengo que hacer para no morir ahogado en la piscina?

Manuel Besar Freire. (Madrid).

Cuando vayas nadando en algunos túneles muy estrechos hay bolsas de aire, párate un momento ahí para coger aire.

Después de haber rebotado en el toldo y de que mi amigo quede colgado. ¿Qué hago?

Honorato Sánchez. (Sta. Fe, Granada).

Salta hacia el precipicio, procurando caer en un pasillo que hay en la pantalla inferior a la izquierda.

AVENTURA ORIGINAL

En la segunda parte, ¿cómo puedo coger al pájaro y cuál es el objetivo de la segunda fase ?

Alberto Maroto Sánchez. (Madrid).

Usa la jaula abierta y tu objetivo es recoger una serie de 12 tesoros.

CRUISE FOR A CORPSE

Me he quedado atascado a las 9:00 y por mucho que busco no consigo avanzar. Me gustaría saber si habéis publicado algo referente al mismo. Gracias anticipadas.

Juan Cabo Troyano. (Málaga).

Para terminar completamente «Cruise for a Corpse» mira la sección patas arriba del número 53 de Micromanía.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo logro en Creta que la X quede marcada para saber dónde se esconde el segundo disco ?

Juan Carlos Pérez (Barcelona)

Me parece que no lo haces bien. Debes colocar el taquímetro en las dos piezas, mirar en las dos piezas por el taquímetro y pulsar en los dos cuernos. Por lo que dices, sólo marcas en una de las figuras.

¿Cómo puedes entrar en el templo en la isla Tikal y cómo se coge la lámpara que hay en el puesto de Sternhart ?

Manuel Boix Esquerdo. (Villajoyosa).

Antes de entrar debes darle una respuesta a Sternhart. Ésta te la dirá el loro si le preguntas por el título. Una vez dentro haces que ella hable con Sternhart, tú sales y coges la lámpara.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND I

¿Cómo libero al prisionero de la cárcel?, ¿cómo puedo volver a entrar en la mansión de la gobernadora? ¿Cómo consigo lo que hay en el interior de la máquina de grog?

Alberto Arcones.(Segovia).

Para liberarlo, usa un poco de grog que irás pasando de jarra en jarra, hasta llegar a la cárcel. Para lo segundo, usa un poco de asado de carne, con unas hierbas del bosque para dormir a los perros. Lo que hay en el interior de la maquina sólo lo podrás sacar en la ultima acción del juego.

¿Cómo se abren los baúles oxidados, el armario y dónde se encuentra la receta?

Ana Victoria Marr. (Algeciras).

Los baúles, si no se pueden abrir, será porque no son de utilidad para el juego, lo mismo para el armario; la receta se encuentra en la cocina, busca por los cereales también y verás una llave que a lo mejor abre alguna de esas puertas que tanto te atormentan.

¿Cómo se pasa el concurso de beber ron?

Felipe González. (Guadalajara).

Deberás conseguir la botella de casi ron de Kate, una vez se vaya corriendo de la cárcel en la que, por tu culpa, la metieron.

¿Cómo puedo conseguir que el tendero me dé la carta de crédito?

Aida Rojo Velasco. (Madrid).

Observa cómo abre la caja fuerte y apúntalo. Pídele que vaya a ver al Sword Master y entonces ábrela sin que se de cuenta.

DAY OF THE TENTACLE



¿Cómo hago reír a la momia y ganar el premio ?

Roger Teixido Crusat. (Barcelona).

Usa la dentadura postiza que le has sacado a un presidente en el pasado al darle el puro explosivo.

FUTURE WARS

En este juego, después de desactivar la bomba del laberinto de pisos y escaleras el ordenador me dice que me dirija al hangar, pero me queda muy poco tiempo.

Jordi López. (Igualada).

Mucho nos tememos que deberás cargar alguna partida que tengas anterior a esta y volver a llegar al ordenador lo mas rápido posible, para irte así memorizando el camino y hacerlo lo más rápido posible.

Estoy en la base alienigena pero vuelvo a deshacer el camino andado, y no consigo salir por ningún sitio.

José López. (Sabadell).

No debes volver por donde viniste, sino que deberás buscar la salida hacia el hangar y poder así escapar.

Tras usar la píldora de invisibilidad, no consigo entrar por la puerta del fondo, ¿qué he de hacer?

Jorge Piedrafita.(Navarra).

Lo que realmente has de hacer, es esconderte detrás de las cajas.

¿Qué he de hacer al principio del juego tras pasar el pasadizo? El caso es que aparece una máquina y pulso el botón rojo pero siempre, siempre me matan.

Sergio Romero. (Madrid).

Has de pulsar el verde y el rojo, coger la documentación que sale de la máquina y rápidamente dirigirte a la parte derecha de la pantalla donde hay un tele-transportador.

¿Quisiera saber cómo se matan o qué hacer con los monjes del pueblo?

Daniel Rodríguez. (Madrid).

No has de matarlos, tan sólo adentrarte en su abadía para poder avanzar a otro nivel.

Por Santiago Erice

«Forrest Gump»
La historia americana bajo una mirada dulce



«Forrest Gump» es una mirada romántica e ingenua a la historia estadounidense de la segunda mitad del siglo XX. El hilo conductor es un personaje que habría hecho las delicias de Frank Capra, un tipo simplón que acaba metido en el corazón de los más importantes hechos y sucesos sociales de los últimos años de Norteamérica (que nadie tema el supuesto localismo del filme, la vida del Imperio no nos es ajena; sirva como muestra la excelente banda sonora de la película, un repaso completo a treinta años de rock and roll).

«Forrest Gump» ha sido dirigida por Robert Zemeckis, en cuya filmografía están «Regreso al futuro», «¿Quién engañó a Roger Rabbit?», «Tras el corazón verde» o «La muerte os sienta tan bien», inspirada en el libro de Winston Groom. Ahora, la auténtica atracción es Tom Hanks, que va demostrando su esfuerzo para ser un buen actor. Él hace creíble a Forrest Gump, emociona, hace reír y lograr convencer al espectador de que "la vida es como una caja de chocolatinas, nunca sabes lo que te va a tocar".

«Me gustan los líos»
Dos periodistas a la caza de la noticia



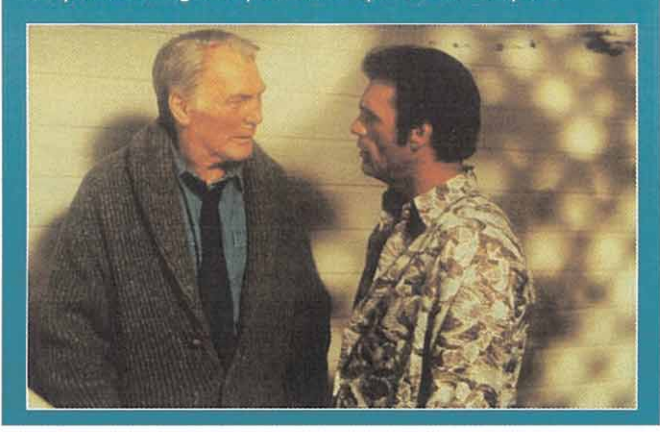


«Me gustan los líos» es un film de periodistas picados, a la caza y captura de la noticia, que no dudan en utilizar las tácticas más rastreras para conseguir la exclusiva. Sin embargo, no estamos ante una película ácida y corrosiva sobre los medios de comunicación a la manera de, por ejemplo, de «Primera página». En realidad, el enfrentamiento entre los dos intrépidos reporteros es una excusa para contar una historia de amor y aventuras (una emulación de las grandes comedias americanas de los años 50. La película está dirigida por Charles Shyer («La recluta Benjamín» o «El padre de la novia» en versión de Steve Martin), y cuenta con una pareja de actores con gancho en la pantalla: Julia Roberts («Pretty Woman», «El informe pelícano» y protagonista en las revistas del corazón por sus amores tortuosos) y Nick Nolte (amado por las amas de casa tras su actuación en la serie «Hombre rico, hombre pobre», coprotagonista con Jakeline Bisset en «Abismo», o con Barbra Streissant en «El príncipe de las mareas» o «El cabo del miedo» donde fue dirigido por Scorsese).

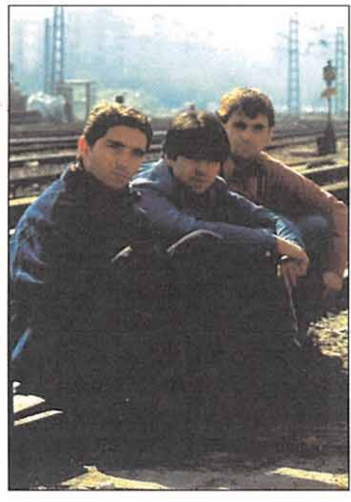
«Este poli es un panoli»
La familia está loca, loca, loca

Jake Stone (Jack Palance) es un veterano detective, curtido en mil batallas, individualista, fumador empedernido y con un vocabulario capaz de sonrojar al mismísimo Camilo José Cela. En la mejor tradición del cine negro, se lleva mal con su compañero Tony Moore (David Barry Gray), aunque no tiene más remedio que soportarle porque deben detener a un peligroso gánster, Osborn (Robert Davi), al que ambos vigilan desde la casa que está enfrente de su guarida.

Un argumento convencional para una película de malos y buenos pero con la particularidad de una casa. En ella el detective deberá convivir con los Robbersons, una típica familia americana: Mamá Helen (Diane Wiest) es una perfecta ama de casa encantada de tener a dos policías en su hogar. Papá Norman (Chevy Chase) es un contable de clase media adicto a las series policíacas de la tele, que ha decidido emular a sus héroes ayudando a Jake en su peligrosa misión. La hija mayor, Cindy (Fay Masterson), se enamora perdidamente del joven compañero del detective; el hijo mediano, Kevin (Jason James Richer), idolatra su profesionalidad, y el menor (Miko Hughes), no para de seguirle pensando que es un vampiro.



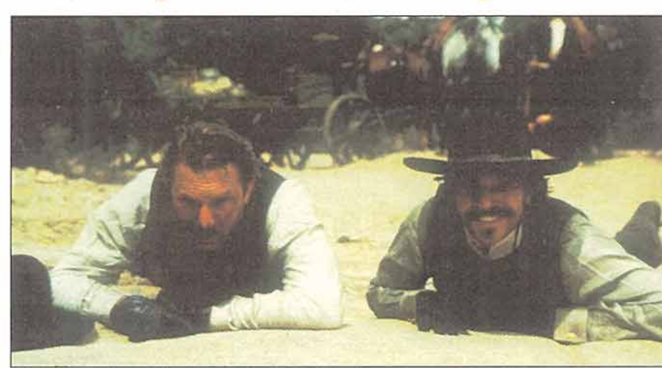
Los hermanos Dalton
«Nada suena igual»



¿Josema, Carlos y Jesús Gómez? ¿Tres hermanos? Sí, pero también un trío musical de San Fernando que se acordó de Lucky Lucke, decidió cambiar su apellido y lanzarse a componer e interpretar canciones bajo la denominación de Los Hermanos Dalton. Su álbum de debú, «Ya están aquí», contenía trece canciones compuestas por ellos mismos en las que había melodías diáfanas y unas guitarras cañeras. Corría el año 93, el grupo se convirtió en una de las revelaciones de la temporada y los disc-jockeys se hartaron de decir aquello tan manido de... "aire fresco para el pop español".

Un año después, los tres hermanos buscan la confirmación con «Nada suena igual», un disco de ocho temas muy peculiar: los cuatro primeros son composiciones propias, en la onda del primer trabajo; los restantes son versiones que, echando una mirada a los autores o a los músicos que las hicieron famosas, muestran perfectamente los demonios y las influencias que embriagan al trío andaluz: la caverna marginal de Tom Waits, la elegancia del desaparecido Henry Mancini y su "Pantera Rosa", el pop psicodélico y festivo de The Kinks, y la guitarra emocionada de Jimi Hendrix.

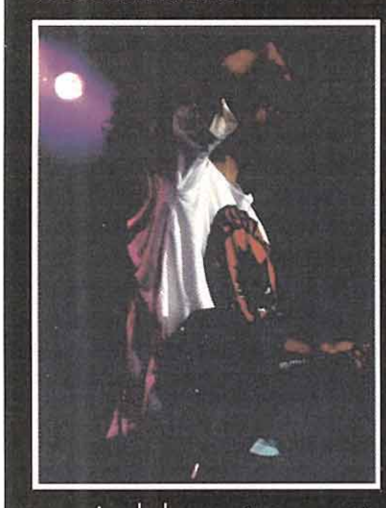
«Wyatt Earp»
Una leyenda del salvaje oeste



El duelo en el O.K. Corral que enfrentó a la familia Wyatt contra las bandas de Clanton y McLaury es una de las leyendas más famosas del salvaje Oeste. Este mito es el punto de partida para que el director Lawrence Kasdan («Fuego en el cuerpo», «Silverado», «El turista accidental») nos narre la vida de Wyatt Earp, superviviente de aquella sangrienta matanza que existió en la realidad. La industria de Hollywood sigue apostando por el renacimiento de un género, el del Oeste, que vivió horas moribundas cuando se acabaron las sesiones dobles en las salas cinematográficas y que ahora goza de una segunda juventud coincidiendo con el regreso de los enormes paquetes de palomitas. En «Wyatt Earp» participa una amplia colección de actores. Al frente del reparto está Kevin Costner (¿todavía no sabes que él es el sheriff que da título al filme?), seguramente el intérprete de los 90 que mejores migas hace con el western, como ya ha demostrado anteriormente en «Bailando con lobos» o «Silverado».

Junto a él, un transformadísimo Dennis Quaid (capaz de hacerse el amo de la taquilla y acaparar las peores críticas con «Gran bola de fuego» o de todo lo contrario en «Elegidos para la gloria») y Gene Hackman (excelente y profesional como siempre, recordemos «Sin perdón», «Contra el imperio de la droga», «Gerónimo», «Arde Mississippi» o «La tapadera», entre otras muchas películas). Y en torno al trío nombres más o menos famosos como los de Jeff Fahey, Mark Harmon, Michael Madsen, Catherine O'Hara o Isabella Rossellini.

Los Suaves
Cronistas del lado duro cotidiano



Por estas fechas aparece en el mercado el séptimo álbum de Los Suaves, titulado genéricamente «La Santa Compaña». Este grupo gallego, ha adoptado también un gato negro como símbolo, igual que algunos de los seguidores más activos del "Superdepor". Los Suaves llevan más de doce años recorriendo la carretera y cuenta con muchísimos seguidores a lo largo y ancho de toda la geografía española, que indudablemente llenan todos los lugares donde actúan. La forma de expresión de Los Suaves es el rock, un rock duro y de patrones clásicos que gira en torno a las letras que compone Yosi -en general tan tristes como las crónicas de sucesos de los periódicos, aunque a veces se impregnan de tonos festivos y marchosos-. Banda guitarrera y pasional, ha sido calificada en alguna ocasión como la alternativa con "morriña" a Barricada.

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H /SABADOS DE 10,30 A 14 h



ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS

- **ALICANTE** — ...E MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- **Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **Tres Cantos MADRID** — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72
- **Dos Hermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA** (NUEVO CENTRO) — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 536 61 56
- **Sta Cruz de TENERIFE** (NUEVO CENTRO) — SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 29 12 54







AMIGA 1200



69.900

ORDENADOR 32 Bit

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200	
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1942	74900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
RATON	3.600
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 1 Mb	
AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD 32

PRECIO SORPRENDENTE

59.900

CON 2 CD DE REGALO

32 BIT, CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

ALFRED CHICKEN	5990	MEANS ARENAS	5990
ALIEN BRED/QUAK	5990	MICROCOSM	8990
ARABIAN NIGHTS	5990	MORPH	5990
BUBBA'N STIX	5990	NIGEL MANSELL	5990
CASTLES II	5990	OVER KIL & LUNAR	5990
D-GENERATION	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
DISPOSABLE HERO	5990	PREMIERE	3990
FLY HARDER	3990	PROJECT X/ F17	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	ROBOCOD	5990
FURY OF FURRIES	5990	SEEK & OESTROY	5990
GLOBAL EFFECT	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
INT KARATE PLUS	3990	SUPER PUTTY	3990
JAMES POND	5990	THE CHAOS ENGINE	5990
JURASSIC PARK	5990	TOTAL CARNAGE	5990
LOTUS TRILOGY	5990	ZOOL	6490

impresoras

MATRICIALES 9 AGUJAS

star LC 100 — 34.900
- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

MATRICIALES 24 AGUJAS

star LC 24-100 — 39.900
- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL + 2 COPIAS

star LC 24-30 COLOR — 54.900
- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

MODEMS

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 interno	9900
SUPRA MODEM 2400	15900
MODEM/FAX 22 BIS interno 9600	13900
MODEM/FAX 22 22 V23 externo 9600	22500
MODEM/FAX 32 BIS V23 interno 14400	36900
MODEM/FAX 32 BIS V23 externo 14400	38900

EDUCATIVOS



EDUCATIVOS CD-ROM

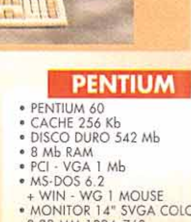
Título	Edad	Precio
JUEGA Y APRENDE FORMAS	DE 2 A 5 AÑOS	3490
JUEGA Y APRENDE COLORES	DE 2 A 5 AÑOS	3490
EL PINCEL MAGICO	DE 5 A 14 AÑOS	2990
LITTLE MONSTER AT SCHOOL	DE 3 A 8 AÑOS	5990
DISCOMIX	8 EN ADELANTE	3490
AV. EN EL PAIS ENCANTADO	DE 2 A 8 AÑOS	2990
PUZZLE LA CENICIENTA	DE 4 A 12 AÑOS	2990
ARTHURS BIRTHDAY	DE 6 A 10 AÑOS	5990
PUZZLE CAPERUCITA	DE 4 A 12 AÑOS	2990
PUZZLE PINOCHO	DE 4 A 12 AÑOS	2990
PUZZLE GATO CON BOTAS	DE 4 A 12 AÑOS	2990
TEDDYS BIG DAY	DE 2 A 5 AÑOS	4995

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO

LOS MEJORES PRECIOS EN COMPATIBLES



486 DX2 66 — 189.900
- PROCESADOR 486 DX2 66 Mhz.
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 428 Mb
- 4 Mb RAM
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR 0,28 MM 1024x768 BAJA RADIACION
- TODO VESA

PENTIUM — 299.900
- PENTIUM 60
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 542 Mb
- 8 Mb RAM
- PCI - VGA 1 Mb
- MS-DOS 6.2 + WIN - WG 1 MOUSE
- MONITOR 14" SVGA COLOR 0,28 MM 1024x768 BAJA RADIACION

AMIGA 500

29.900

AMIGA 500 + MONITOR

49.900

Sound

IVA INCLUIDO



Sound BLASTER 2.0 Value Edition — 12.990

CON SOUND BLASTER 2.0 PUEDE OIR EL SONIDO DE ALTA CALIDAD INCORPORADO EN MUCHAS DE LAS APLICACIONES DE HOY DIA. ESTA TARJETA REPRESENTA MUNDIALMENTE EL ESTANDAR DE AUDIO PARA WINDOWS. LA EDICION VALUE INCORPORA UNA SELECCION COMPLETA DE LAS APLICACIONES, DE MANERA QUE PODRA DISFRUTAR INMEDIATAMENTE DE LAS NUEVAS CAPACIDADES DE SU ORDENADOR.

- MUESTREO MONO 8 BITS Y REPRODUCCCION.
- SINTETIZADOR MUSICAL DE 11 VOCES POR FM.
- JACKS PARA ENTRADA DE LINEA, MICROFONO Y SALIDA.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA CON CONTROL DE VOLUMEN.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO JOYSTICK ESTANDAR.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION.

Sound BLASTER 16 Value Edition — 23.990



DISFRUTE DE UN SONIDO ESTEREO DE ALTA CALIDAD EN 16 BITS. SE ACOMPAÑA DE SOFTWARE PARA MANIPULACION DE SONIDO Y DE DESARROLLO DE APLICACIONES ORIENTADAS AL MISMO.

- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 16 Y 8 BIT DE 4 A 44,1 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL FM EN ESTEREO CON 20 VOCES A 4 OPERADORES.
- CONTROL POR SOFTWARE DEL NIVEL DE GRABACION, NIVEL DE REPRODUCCION, AGUDOS, GRAVES, GANANCIA DE ENTRADA Y DE SALIDA.
- ENTRADAS DE LINEA ESTEREO, CD AUDIO ESTEREO, MIDI Y MICROFONO. TODAS LAS FUENTES PUEDEN SER MEZCLADAS. LOS CANALES IZQUIERDO Y DERECHO PUEDEN SER INTERCAMBIADOS O MEZCLADOS.
- AMPLIFICADOR CON CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI QUE SOPORTA LOS ESTANDARES MPU-401 UART Y SOUND BLASTER MIDI. DISPONIBLE EL ADAPTADOR MIDI CON SECUENCIADOR.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- TOTALMENTE COMPATIBLE CON SOUND BLASTER.

Sound BLASTER Pro Value Edition — 16.990



LA SOUND BLASTER PRO LE PROPORCIONA TODAS LAS VENTAJAS DE LA SOUND BLASTER 2.0 PERO EN ESTEREO.

- MUESTREO Y REPRODUCCION EN 8 BITS, EN MONO DE 4 A 44,1 KHz Y EN ESTEREO DE 4 A 22,05 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL POR FM EN ESTEREO CON 20 VOCES 4 Y OPERADORES.
- MEZCLADOR DIGITAL-ANALOGICO CON CONTROL DE VOLUMEN PROGRAMABLE PARA CADA CANAL, VOLUMEN MASTER.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA Y CONTROL DE VOLUMEN MANUAL. CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- COMPATIBLE CON SOUND BLASTER 2.0 EN MODO MONO.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, SBMIDI, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION, ADEMAS, UTILIDADES DE REPRODUCCION/GRABACION Y DE DIAGNOSTICO.

Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP — 45.990

UN INTERFACE ESTANDAR INDUSTRIAL Y UN SONIDO ESTEREO CON CALIDAD PROFESIONAL CONVIERTEN LA SOUND BLASTER 16 SCSI-2 EN UN AVANZADO SISTEMA MULTIMEDIA DE MAXIMO RENDIMIENTO Y ALTA INTEGRACION.

Sound BLASTER AWE32 — 59.900

LA NUEVA GENERACION EN TECNOLOGIA SOUND BLASTER, LA SOUND BLASTER AWE32 PROPORCIONA SINTESIS AVANZADA, WAVEFFECTS DE EMU, OFRECIENDO UNA CALIDAD MUSICAL EXCEPCIONAL ASOCIADA NORMALMENTE A ESTUDIOS PROFESIONALES DE SONIDO.

Sound BLASTER 16 MultiCD ASP — 39.900




ESTA VERSION DE SOUND BLASTER 16 INCLUYE TRES TIPOS DE INTERFACES PARA CD-ROM (MULTICD) Y EL PROCESADOR DE SEÑAL AVANZADO (ASP) ADEMAS DE TODAS DE TODAS LAS CAPACIDADES DE LA SERIE SOUND BLASTER 16. EL ASP REDUCE LA CARGA DE TRABAJO DE LA CPU EN UN 60% CUANDO SE ESTA GRABANDO SONIDO EN CALIDAD CD. ADEMAS, PERMITE COMPRIMIR Y DESCOMPRIMIR POR HARDWARE EN TIEMPO REAL Y TAMBIEN PRESENTA CARACTERISTICAS AVANZADAS TALES COMO EL EFECTO QSOUND AUDIO EN 180°.

Sound BLASTER 16 MultiCD — 31.990

INTERFACE CD-ROM MULTIPLE PARA LAS UNIDADES DE CREATIVE CR523 Y CR563, DE SONY CDU33A, Y DE MITSUMI CRMC-FX001 Y CRMC-LU005.

GAME BLASTER CD16 — 64.900 ¡SUPER PRECIO!

EL GAME BLASTER CD16 CONVIERTE SU ORDENADOR EN UN EXCITANTE SISTEMA ARCADE. INCLUYE UNA SELECCION DE LOS MEJORES JUEGOS Y EL EQUIPAMIENTO MULTIMEDIA NECESARIO PARA DISFRUTAR AL MAXIMO.

- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM).
- JOYSTICK DE ALTO RENDIMIENTO CON EMPUÑADURA ERGONOMICA, GATILLO, BOTONES DE DISPARO CONMUTABLES, AUTODISPARO Y VENTOSAS PARA ESTABILIDAD Y PRECISION EN EL CONTROL.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, IRON HELIX, SYNDICATE, SIMCITY 2000, CIVILIZATION, NIGHTHAWK F-117A, SILENT SERVICE II Y RAILROAD TYCOON.



KIT CD-ROM — 34.900




SI YA TIENE UNA SOUND BLASTER PRO, SOUND BLASTER 16 O SOUND BLASTER 16 MULTICD, ESTE ES EL COMPLEMENTO IDEAL PARA AMPLIAR SU SISTEMA MULTIMEDIA. PODRA DISFRUTAR DE LOS BENEFICIOS DE LA TECNOLOGIA CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD A UN ATRACTIVO PRECIO.

- UNIDAD CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb, TRANSFERENCIA: 300 Kb/S, ACCESO: 320 ms, BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD. PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTOMATICA CONTROLADA POR SOFTWARE.

DISCOVERY CD16 — 64.900

INCORPORA EN UN PAQUETE TODOS LOS ASPECTOS IMPORTANTES DE MULTIMEDIA. DISCOVERY CD16 ES UN SISTEMA COMPLETO CON UN FASCINANTE HARDWARE Y SOFTWARE. APLICACIONES SELECCIONADAS ESPECIALMENTE PARA APROVECHAR LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA.

- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM).
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES DE CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, ALDUS GALERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.

EASYCD 16 — 104.900




AHORA PUEDE CONVERTIR SU ORDENADOR EN UN ENTORNO MULTIMEDIA CON UNA UNIDAD CD-ROM EXTERNA. INCLUYE EL HARDWARE NECESARIO, JUNTO CON UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE.

- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD EXTERNA CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD.
- BANDEJA DE CARGA MOTORIZADA.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, SCOOTER'S MAGIC CASTLE Y KID PIX, 3D DINOSAUR ADVENTURE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, LINKS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.

DIGITAL EDGE 3X — 134.900




EL DIGITAL EDGE 3X INCORPORA UNA UNIDAD CD-ROM DE TRIPLE VELOCIDAD Y AUDIO EN ESTEREO DE ALTA CALIDAD, CON PROCESAMIENTO DIGITAL DE LA SEÑAL. INCLUYE UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE, IDEAL PARA APLICACIONES Y PRODUCCIONES MULTIMEDIA PROFESIONALES Y ENTRETENIMIENTO DOMESTICO.

- SOUND BLASTER 16 SCSI-2 CON ADVANCER SIGNAL PROCESSOR.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION, SCSI-2 DE TRIPLE VELOCIDAD Y DE CARGA AUTOMATICA. TRANSFERENCIA: 450 Kb/S, ACCESO: 195 ms, CAPACIDAD: 656 Mb (MODO 1), BUFFER: 256 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO PARA CD-ROM XA.
- ALTAVOCES ESTEREO DE ALTA CALIDAD INCLUIDOS.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, SPEED, SYNDICATE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, CREATIVE IMAGE, SOUND & EFFECTS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.

Video

Video BLASTER SE — 49.900

CON LA VIDEO BLASTER CREARA IMPRESIONANTES PRODUCCIONES MULTIMEDIA. PUEDE MOSTRAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS Y CAPTURAR IMAGENES CONGELADAS DESDE DIFERENTES FUENTES, EDITARLAS, ADAPTARLAS E INTEGRARLAS CON GRAFICOS, SONIDO, ANIMACIONES Y TEXTO.

Video BLASTER FS200 — 69.900

CON LA VIDEO BLASTER FS200 PUEDE CAPTURAR Y MOSTRAR TANTO VIDEO ANIMADO COMO IMAGENES CONGELADAS DESDE VARIAS FUENTES DE ENTRADA, EDITARLAS, PROCESARLAS E INTEGRARLAS CON SONIDO. ESTA TECNOLOGIA SE UTILIZA PARA LOS SISTEMAS MULTIMEDIA MAS AVANZADOS Y EN LA MONITORIZACION DE VIDEO.

VideoSPIGOT For Windows — 44.900

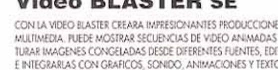
CON LA TARJETA VIDEOSPIGOT FOR WINDOWS PUEDE CAPTURAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS E IMAGENES CONGELADAS DESDE CUALQUIER FUENTE Y PROCESARLAS CON HERRAMIENTAS EXPERTAS PARA PRODUCIR PRESENTACIONES PROFESIONALES.

CREATIVE TVCODER — 29.900

CON EL TVCODER PUEDE VISUALIZAR LAS IMAGENES EN LA PANTALLA DEL TV Y GRABARLAS EN UN VCR. SE PUEDEN MOSTRAR LAS PRESENTACIONES MULTIMEDIA EN UNA AMPLIA SELECCION DE FORMATOS ESTANDAR DE VCR. EN COMBINACION CON VIDEO BLASTER FORMA UN SISTEMA COMPLETO DE TITULACION Y PROCESO DE VIDEO.

HARDWARE OPCIONAL	
ASP	11900
CABLE JOISTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900

GRAVIS





ULTRA SOUND — 29.900

ULTRASOUND MAX — 39.900

DISCOS NASHUA

Nashua 10 DISCOS 3 1/2 - 995 - 10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -

DISCOS BULK

CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS - 995 -

PRODUCTOS LOGITECH



RATONES	
RATON DEXXA	2250
RATON PILOT II	3900
RATON MOUSEMAN DIESTROS	7500
RATON MOUSEMAN ZURDOS	8400
RATON MOUSEMAN SIN CABLE	15750
TRACKMAN	8900
SCANNERS	
SCANNER SCANMAN 32/WIN	19990
SCANNER SCANMAN 32/CW	15990
SCANNER SCANMAN 256/WIN	23900
SCANNER SCANMAN COLOR	69900

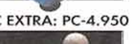
ACTION REPLAY

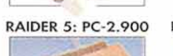
ACTION REPLAY — 14.990

ALTAVOCES

ALTAVOCES PARA MONITOR — 4.990

JOYSTICK AMIGA / PC









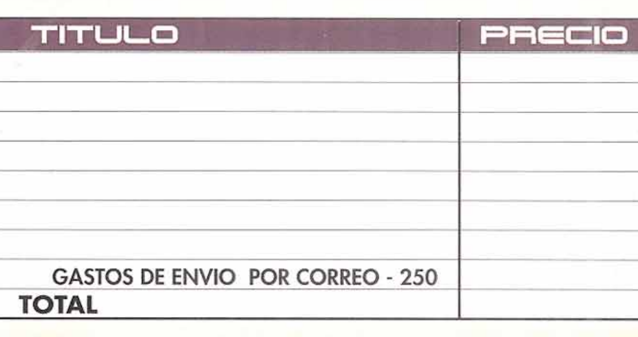

PINTO: PC-2.990 · DELTA RAY: PC-1.990 · SUPER WARRIOR: PC-3.995 · AXYS: PC-5.350 · ANALOG GRAVIS: PC-7.990 · PYTHON: A/PC-1.995

LOGIC PAD: P-4.690 · PC EXTRA: PC-4.950 · RAIDER 5: PC-2.900 · PC RAIDER: PC-4.290 · TORNADO: PC-3.490 · M-6: PC-3.490

MEGASTICK: PC-1.895 · MEGA GRIP: PC-3.195 · MEGA PAD: PC-2.995 · PAD GRAVIS: PC-4.500 · FLIGHSTICK: PC-11.500 · STARFIGHTER 5: PC-2.595

CUPON DE PEDIDO





MARCA TU SISTEMA

- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] CR ROM
- [ ] CD 32
- [ ] MEGA CD
- [ ] LYNX
- [ ] VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	





TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49

VIDEO







JURASSIC PARK	UROTSUKIDOSI 2	ROBOT CARNIVAL	RANMA 1/2	LA SUPER BATALLA	EL MAS FUERTE DEL MUNDO
PVP - 2.990	PVP - 2.995	PVP - 1.995	PVP - 2.495	PVP - 1.995	PVP - 1.995
3X3 OJOS	3x3 OJOS 2ª Parte	MACROSS II	TETSUO	EL SUPER GUERRERO SENGOKU	GARLICK JUNIOR
PVP - 2.495	PVP - 2.495	PVP - 2.995	PVP - 2.995	PVP - 1.995	PVP - 1.995
WICKED CITY	JUDGE	ULTIMATE TEACHER	TETSUO II	GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	LOS MEJORES RIVALES
PVP - 2.995	PVP - 1.995	PVP - 1.995	PVP - 2.995	PVP - 1.995	PVP - 1.995

ALITA	2495	EL OJO MAGICO	1995	PROYECTO A-KO	2995
BRAINDEAD	2995	FIST OF NORTH STAR	1995	RANMA 1/2 (Como agua para Ranma)	1995
BUBBLE GUM CRISIS	1995	GOLGO 13	2995	ROBOCOP (STRONG)	2995
BUBBLE GUM CRISIS 2 Y 3	1995	KIMAGURE ORANGE ROAD	1995	ROBOCOP 4	2995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1995	LEYENDA DE ARISCAN	2495	RG UEDA	2995
DOMINION TANK POLICE	1995	LEYENDA DE ARISCAN 2	2495	UROTSUKIDOJI	1995
DOMINION TANK POLICE II	2995	MACROSS II Act 3 y 4	2995	VENUS WAR	1995
DOOMED MEGALOPOLIS	1995	MACROSS II Act 5 y 6	2995	DRAGON BALL: LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
DOOMED MEGALOPOLIS II	2495	NADIA	1995	DRAGON BALL: LA BELLA DURM. EN EL CASTILLO ...	1995
EL MUNDO DE RUMIKO	1995	ODIN	2495	DRAGON BALL: AVENTURA MISTICA	1995

OFERTAS 495







7 COLORS · ADVANTAGE TENNIS · ALCATRAZ · ATLETISMO 92 · DOUBLE DRAGON · GIMNASIA DEPORTIVA · JUMP · RICK DANGEROUS · STAR BOWLS · STROPER · STUNT CAR RACER · SUMMER OLYMPIAD · SUPER OFF ROAD · TETRIS · VAXIME

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MURPI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME- PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH ASTEEL SKY • BEVERLY HIL BILLIES • BLACK SECT • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL 2 • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR-CLAVES • THE HAND OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL



DISCOS VIRGENES



Nashua
10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -



DESCUENTOS ESPECIALES HASTA UN 50% DESCUENTOS ESPECIALES

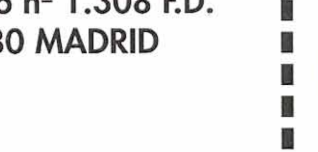


BATMAN RETURN	C.S.DIEGO COSMOS	COBRA MISSION	DAUGHTER OF SERPENT	DRACULA	NHL HOCKEY	IGOR	KASPAROV	KGB
P.V.P. - ~~5990~~ - 3990	P.V.P. - ~~6990~~ - 3990	P.V.P. - ~~5995~~ - 2995	P.V.P. - ~~6990~~ - 2990	P.V.P. - ~~4990~~ - 2990	P.V.P. - ~~6990~~ - 3990	P.V.P. - ~~5990~~ - 3990	P.V.P. - ~~6990~~ - 3490	P.V.P. - ~~5990~~ - 3990
LOST IN L.A.	MICHEL JORDAN	PACK GREATEST (• SHUTLE • LURE OF THE TEMPTRESS • DUNE)		PACK HEROES COLLECTION (• ROCK'N ROLLER • TITANIC • SILENT SHADOW • DESPERADO 2 • VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA)		PC GLOBE	PRINCE OF PERSIA II	PRIVATEER
P.V.P. - ~~3150~~ - 2575	P.V.P. - ~~5990~~ - 2990	P.V.P. - ~~6990~~ - 3990		P.V.P. - ~~3990~~ - 1990		P.V.P. - ~~8990~~ - 4490	P.V.P. - ~~5990~~ - 2990	P.V.P. - ~~7990~~ - 5990
REACH FOR SKIES	SEAWOLF	SIM CITY 2000	SIM FARM	STRIKE COMMANDER	ULTIMA VII 2	WINTER OLYMPIC	WORLD CUP USA 94	XENOBOT
P.V.P. - ~~5990~~ - 3990	P.V.P. - ~~7990~~ - 4990	P.V.P. - ~~7990~~ - 4990	P.V.P. - ~~6990~~ - 3490	P.V.P. - ~~7990~~ - 5990	P.V.P. - ~~7990~~ - 5990	P.V.P. - ~~5990~~ - 3990	P.V.P. - ~~5990~~ - 3990	P.V.P. - ~~4990~~ - 1990

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino





Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

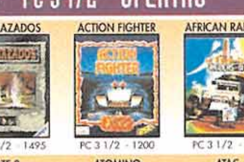
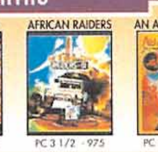
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO




¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS

EXITENCIAS LIMITADAS · EXITENCIAS LIMITADAS · EXITENCIAS LIMITADAS

OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS






























Título	Precio
3D POOL	PC 3 1/2 - 1200
20.000 LEGUAS DE...	PC 3 1/2 - 975
7 CITIES OF GOLD	PC 3 1/2 - 1495
ABANDONED PLACES	PC 3 1/2 - 975
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
ACTION FIGHTER	PC 3 1/2 - 1200
AFRICAN RAIDERS	PC 3 1/2 - 975
AN AMERICAN TAIL	PC 3 1/2 - 1995
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 975
ARNHEIM+RATAS DEL DESIERTO	PC 3 1/2 - 975
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495
ASTERIX	PC 3 1/2 - 975
ASTERIX en la India	PC 3 1/2 - 975
ATF 2	PC 3 1/2 - 975
ATOMINO	PC 3 1/2 - 975
ATAC	PC 3 1/2 - 2495
B17	PC 3 1/2 - 2495
BARBARIAN	PC 3 1/2 - 1200
BATTLESTORM	PC 3 1/2 - 975
BEVERLY HILLS COP	PC 3 1/2 - 975
BIONIC COMMANDO	PC 3 1/2 - 1200
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 1995
BLUE BROTHERS	PC 3 1/2 - 1995
BODY BLOWS	PC 3 1/2 - 1995
BOLIX	PC 3 1/2 - 975
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2 - 975
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 975
BUNNY BRICKS	PC 3 1/2 - 1495
CALIFORNIA GAMES	PC 3 1/2 - 1200
CALIFORNIA GAMES II	PC 3 1/2 - 1200
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 1495
CHESS 2175	PC 3 1/2 - 1495
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 - 975
COHORT II	PC 3 1/2 - 1995
COLORADO	PC 3 1/2 - 975
COLOSSUS CHESS X	PC 3 1/2 - 975
CONQUEROR	PC 3 1/2 - 1200
CRAZY CARS II	PC 3 1/2 - 975
CRAZY CARS 3	PC 3 1/2 - 1495
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
CRIME CITY	PC 3 1/2 - 975
CHRISTMAS LEMMINGS	PC 3 1/2 - 975
CRYSTAL OF ARBOREA	PC 3 1/2 - 975
DAUGHTER OF SERPENTS	PC 3 1/2 - 1495
DISCOVERY OF THE DEEP	PC 3 1/2 - 1995
DRAGONS OF FLAME	PC 3 1/2 - 1200
DRILLER	PC 3 1/2 - 1200
E-MOTION	PC 3 1/2 - 1200
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 1995
ELF	PC 3 1/2 - 975
ELITE II	PC 3 1/2 - 2495
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495
ENMANUELLE	PC 3 1/2 - 975
EXTASY	PC 3 1/2 - 975
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 1495
F-15 II	PC 3 1/2 - 2495
F-16	PC 3 1/2 - 1495
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2 - 975
FIRE AND FORGET II	PC 3 1/2 - 975
FIRE AND ICE	PC 3 1/2 - 1495
FLIGHT OF THE INTRUDER	PC 3 1/2 - 4995
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2 - 975
FREEDOM	PC 3 1/2 - 975
GALACTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 975
GLOBAL EFFECT	PC 3 1/2 - 1495
GO FOR GOLD	PC 3 1/2 - 1200
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS II	PC 3 1/2 - 2495
HEROES OF THE LANCE	PC 3 1/2 - 1200
HIRED GUNS	PC 3 1/2 - 1995
H. INTERMINABLE II	PC 3 1/2 - 975
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 2995
HEAVY METAL	PC 3 1/2 - 1200
HOT RUBBER	PC 3 1/2 - 975
HUGO 2	PC 3 1/2 - 1995
IMPOSIBLE MISION	PC 3 1/2 - 1200
INDY LAST CRUSADE	PC 3 1/2 - 1200
INDY ULTIMA CRUZADA (AVENTURA GRAFICA)	PC 3 1/2 - 975
INT. CHAMP. GOLF	PC 3 1/2 - 595
INTERNATIONAL RUGBY	PC 3 1/2 - 1495
ISHAR	PC 3 1/2 - 975
ISHAR 2	PC 3 1/2 - 1995
JACK NICLAUS	PC 3 1/2 - 975
JET FIGHTER II	PC 3 1/2 - 2995
JHONNY CASTAWAY	PC 3 1/2 - 975
JIGSAW PINUPS	PC 3 1/2 - 1495
KAISER	PC 3 1/2 - 975
KICK OFF II	PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY	PC 3 1/2 - 2495
LA LAW	PC 3 1/2 - 1995
LARRY	PC 3 1/2 - 3795
LEADER GODESES	PC 3 1/2 - 2495
LEGEND OF DJFL	PC 3 1/2 - 975
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2 - 975
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 975
LOST DUCHMAN MINE	PC 3 1/2 - 975
LOTUS	PC 3 1/2 - 975
LUIGGI SPAGHETTI	PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUKE	PC 3 1/2 - 975
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 2995
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MAY DAY	PC 3 1/2 - 975
MAYA	PC 3 1/2 - 975
MEDIEVAL WARRIOR	PC 3 1/2 - 975
MERCHANT COLONY	PC 3 1/2 - 975
METAL MUTANT	PC 3 1/2 - 975
MILLEMIGLIA	PC 3 1/2 - 975
MONKEY ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MURDER	PC 3 1/2 - 1200
NFL FOOTBALL	PC 3 1/2 - 2495
NICK FALDO GOLF	PC 3 1/2 - 595
NINJA RABBITS	PC 3 1/2 - 975
NO EXIT	PC 3 1/2 - 975
OLIVER & COMPAGNIES	PC 3 1/2 - 975
OLYMPIC GAMES	PC 3 1/2 - 2495
OPERA SUPERSPORTS	PC 3 1/2 - 2495
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2 - 975
PACK ENMANUELLE, GHEISA, POKER	PC 3 1/2 - 1450
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PACK TOP 10	PC 3 1/2 - 1995
PACK QUE PASADA	PC 3 1/2 - 975
PACK POWER PACK	PC 3 1/2 - 2495
PANZA	PC 3 1/2 - 975
PAPERBOY II	PC 3 1/2 - 1495
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 - 975
PORTS OF CALL	PC 3 1/2 - 975
PREHISTORIK	PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 975
RAGNAROK	PC 3 1/2 - 1495
RICK DANGEROUS II	PC 3 1/2 - 1200
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 1495
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 - 975
SEAL TEAM	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 1995
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 2495
SOCCER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 1200
SOLO EN CASA	PC 3 1/2 - 975
SOLO EN CASA 2	PC 3 1/2 - 1995
SPACE HULK	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 2995
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 975
STAR BLADE	PC 3 1/2 - 975
STARGLIDER II	PC 3 1/2 - 1200
STORM MASTER	PC 3 1/2 - 975
STREET FIGHTER II	PC 3 1/2 - 1195
STREET SPORT BASKET	PC 3 1/2 - 1200
STRIP POKER 2	PC 3 1/2 - 975
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2975
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 2495
SUBBUTEO	PC 3 1/2 - 975
SUPAPLEX	PC 3 1/2 - 975
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 1995
SUPERMAN	PC 3 1/2 - 975
SWORD OF HONOUR	PC 3 1/2 - 1495
TERMIN. 2 CHESS WAR	PC 3 1/2 - 1995
THE HUMANS	PC 3 1/2 - 1495
THE PATRICIAN	PC 3 1/2 - 1995
THUNDER BLADE	PC 3 1/2 - 1200
TIGER ROAD	PC 3 1/2 - 1200
TITUS THE FOX	PC 3 1/2 - 975
TRANSARTICA	PC 3 1/2 - 975
TREASURE TRAP	PC 3 1/2 - 975
TURBO OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
UGH	PC 3 1/2 - 975
UNLIMITED ADVENTURES	PC 3 1/2 - 1995
VETERAN	PC 3 1/2 - 975
WAX WORK	PC 3 1/2 - 1995
WEEN	PC 3 1/2 - 1495
WEMBLEY RUGBY	PC 3 1/2 - 2495
WILD STREETS	PC 3 1/2 - 975
WINDSURF	PC 3 1/2 - 975
WING COMMANDER	PC 3 1/2 - 1495
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - 1995
WINTER CHALLENGER	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 975
WIZKID	PC 3 1/2 - 975
W.C. RUGBY	PC 3 1/2 - 975
WORLD GAMES	PC 3 1/2 - 1200
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 975
XENOMORPH	PC 3 1/2 - 975
XENON 2	PC 3 1/2 - 1200
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 1495



DreamWeb
~~Domingo~~
Lunes 9 de Abril
El reloj da vueltas
No me ~~da~~ dirá la hora
Papa Noel me regaló una pistola
Deja salir los perritos de la guerra
Morí anoche
"...SORPRENDENTE..."
"...TE DEJARA SIN ALIENTO..."
"...SE TE PARARA EL CORAZON..."
¡UN JUEGO PARA MORIR POR EL!
Disponible en PC y CD-ROM
(Con voces en castellano)
RESTRINGIDO
LOS MENORES DE 17 REQUIEREN LA SUPERVISION DE UN ADULTO
AVISO: ESTE JUEGO CONTIENE ESCENAS DE SEXO Y VIOLENCIA GRAFICA NO ADECUADA PARA NIÑOS.
© 1944 CREATIVE REALITY
CREATIVE REALITY
DAWN PATROL
Revive los increíbles combates aéreos de la primera guerra mundial y emula al Baron Rojo, en esta simulación de alta resolución cuyos gráficos te dejarán sin habla.
Disponible en PC y CD ROM
empire®
INTERACTIVE
VERSION MEJORADA EN CD-ROM
Campaign
El clásico de los juegos de estrategia vuelve a tu pantalla en CD- ROM, incorporando discursos originales de los políticos de la época y una remozada calidad gráfica.
Con las voces reales de los políticos de la época
Disponible en CD-ROM